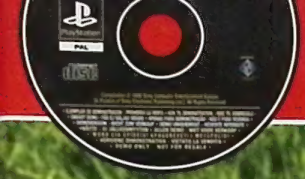


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

MAT HOFFMAN'S PRO BMX, DRIVER 2, WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE, LEGEND OF DRAGOON, TONY HAWKS PRO SKATER 2, SPYRO YEAR OF THE DRAGON

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 40

MARS 2001 PRIS: 59:50:-

STÖRST I SVERIGE

C-12 FINAL RESISTANCE

LÄS ALLT OM VÅRENS HETASTE ROBOTMÖRDARSPEL

LMA MANAGER 2001

STOR RECENSION

AV DET BÄSTA MANAGERSPELET NÅGONSIN! + 2 SIDOR HETA TIPS!

TOLV SIDOR TIPS!

VI HAR HELA LÖSNINGEN PÅ MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND

TÄVLA OCH VINN

PLAYSTATION2, EYE-TREK, SPEL, VÄSKOR OCH T-SHIRTS!

18 RECENSIONER!

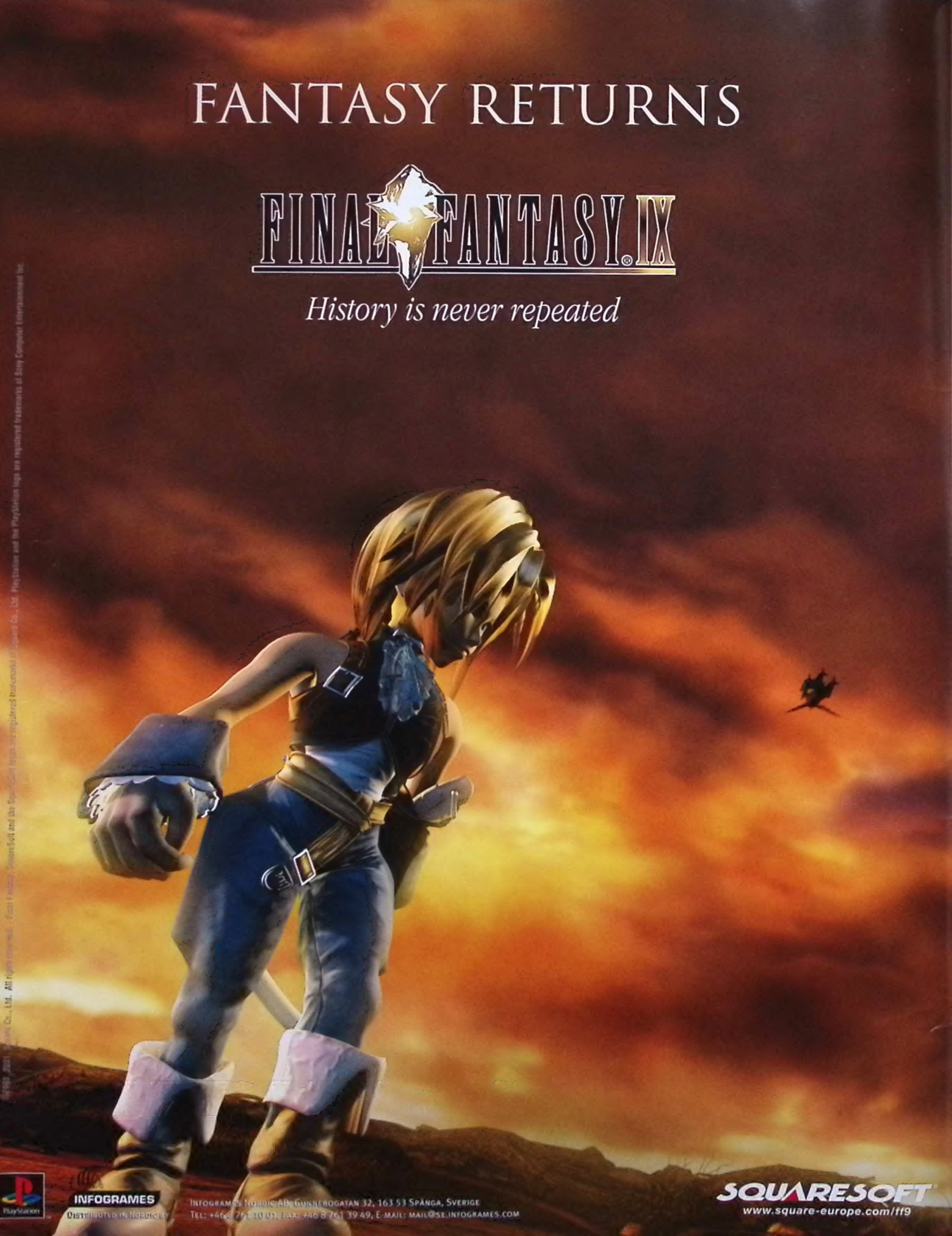
LMA MANAGER 2001
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
DANGER GIRL
RAYMAN REVOLUTION
LEGEND OF DRAGOON
AQUA GT
SPEC OPS: RANGER ELITE
WDL: THUNDER TANKS
FROGGER 2
MED FLERA!

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

FANTASY RETURNS

FINAL FANTASY IX

History is never repeated



INFOGRAMES
DISTRIBUTED IN NORDICLY

INFOGRAMES NORDIC AB, GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA, SVERIGE
TEL: +46 8 761 30 01, FAX: +46 8 761 39 49, E-MAIL: MAIL@SE.INFOGRAMES.COM

SQUARESOFT
www.square-europe.com/ff9

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Mikael Zethelius

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

TRYCK & RIP: Hansaprint Oy, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Tidningens innehåll är © 2001 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403–4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

LEDARE

Elaka mördarrobotar och fotboll är i fokus i detta fullmatade nummer då vi gör en djuplodande sexsidig analys av *C-12: Final Resistance* och recenserar *LMA Manager 2001* på fyra sidor. Som om det inte skulle vara nog så bjuder vi också på tolv sidor med tips och fusk!

C-12 är inte bara namnet på den kolisotop som är hörnstenen i allt jordeliv, utan också namnet på ett nytt häftigt tredjepersonsaction från SCEE.

Jorden har blivit invaderad av ondskefulla rymdgubbar som med hjälp av stora robotar håller mänskligheten i schack och ditt uppdrag är att med hjälp av motståndsrörelsen förgöra de elaka ockupanterna. Visst känns storyn igen, men handlingen är uppbackad av utmanande och realistisk problemlösning som tillsammans med detaljerade miljöer ger spelet trovärdighet. Tänk er att man tar tre toppspel som *Metal Gear Solid, Resident Evil* och *Syphon Filter,* slänger in en hel del klurig problemslösning, snygg grafik och blandar ordentligt. Då kanske ni får en susning om vad ni kan vänta er av detta spel. *C-12: Final Resistance* visar verkligen att PlayStation fortfarande har mycket att ge.

Ytterligare spel som bevisar att PlayStation inte är slut som konsol är fotbollsmanagerspelet *LMA Manager 2001* som vi recenserar på sidan 36. Andra titlar att längta efter är *Evil Dead: Hail To The King, Simpsons Wrestling* och *Mat Hoffman's Pro BMX. Simpsons Wrestling* kan du läsa om på sidan 12 och *Mat Hoffman's* finns med som spelbar demo på månadens cd. Ni som inte fick en PlayStation2 i julklapp och sitter med den gamla grå (eller numera vita) trotjänaren och hänger läpp kan sluta med det på en gång då det verkligen finns spel att se fram emot!

Medal Of Honor: Underground är ett populärt spel, vi väljer därför att publicera den kompletta lösningen uppdelad på tre nummer. Visar det sig att vi får positiv respons från er läsare så kan ni vara säkra på att vi kommer att ge er fler lösningar på era favoritspel framöver.

Evil Dead-artikeln som utlovades i förra numret fick tyvärr inte plats, den fick stryka på foten till förmån för tipssidorna. Ni som suktade efter Ash får vänta snällt till nästa månad.

Tills sist vill jag välkomna Mikael Zethelius som är ny medarbetare här på tidningen. Mikael kommer att skriva om det senaste och hetaste på våra nyhetssidor.

Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

UR INNEHÅLLET NUMMER 40 MARS 2001

C-12 Final Resistance **22**
Stor artikel om detta spännande toppspel till PlayStation.

LMA Manager 2001 **36**
Läs den stora recensionen på det bästa managerspelet hittills.

Tips **62**
Första delen i vår kompletta lösning på *Medal Of Honor: Underground.*

Tävling **74**
Vinn en PlayStation2-maskin, spel, t-shirts och väskor.

Tävling **70**
Vinn ett par Olympus Eye-Trek som du kan koppla till din PlayStation.

Recensioner **35**
Vi ger dig som vanligt pålitliga recensioner på de senaste spelen.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 40
MARS 2001

PÅ RITBORDET

Black & White 16
Roswell Conspiracies 14
Simpsons Wrestling 12

PROVSPELAT

ISS Pro Evolution 2 18
Rainbow Six: Rogue Spear 20
Unreal Tournament (PS2) 30

ANALYS

MÄNNISKA MOT MASKIN 22
Läs allt om ett av vårens stora spel till PlayStation – *C-12: Final Resistance*. Snyggt, stämningsfullt och spännande framtidsäventyr fyllt av hemska robotar.

RECENSIONER

102 Dalmatians 49
Aqua GT 48
Danger Girl 46
Duke Nukem: Land Of The Babes 42
Frogger 2 52
Galaga 52
K1 Grand Prix 49
Legend Of Dragoon 44
LMA Manager 2001 36
Moto GP (PS2) 32
Ms Pac-Man 50
Pinball Power 51
Rayman Revolution (PS2) 33
Street Fighter EX3 (PS2) 33
Spec Ops: Ranger Elite 47
Vegas Casino 51
WDL: Thunder 50

VARJE MÅNAD

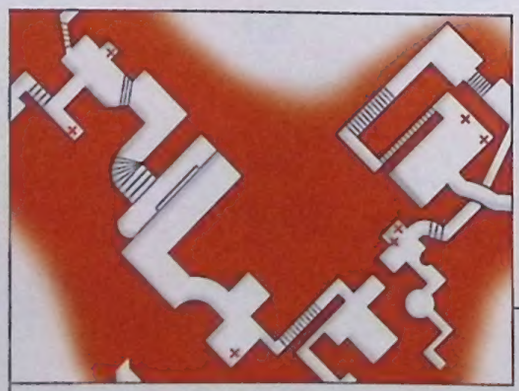
NYHETER 6
Mikael Zethelius rapporterar från PlayStation-världen.
AKTUELLA RELEASER 54
MÅNADENS CD 56
INSÄNDARE 60
TIPS 62
Del ett av den kompletta lösningen till *Medal Of Honor: Underground* plus en handfull blandade tips.
TÄVLING 70
Vinn de otroligt coola videobrillorna Olympus Eye-Trek!
TÄVLING 74
Vinn en PlayStation2-maskin, heta spel, t-shirts och väskor.

sidan 22

MÄNNISKA MOT MASKIN
Lika spännade som *Metal Gear Solid* och lika läskigt som *Resident Evil*. *C-12: Final Resistance* visar att PlayStation fortfarande har mycket att ge.

sidan 36

LMA MANAGER 2001
Stor recension av det bästa managerspelet, du kommer inte att bli besviken på denna utgåva. Vi bjuder också på två sidor extra tips till detta spel.



sidan 62

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
Kört fast i *Medal Of Honor: Underground*? Vi råder bot på dina problem och ger dig här är del ett av den kompletta lösningen.

"Grafiken i *C-12* får dig verkligen att känna som om hela världen var på väg att gå under"
Sidan 22

EURO DEMO 68

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Spelbar
På med knäskydden och trampa loss i denna grymma BMX-simulator.

DRIVER 2
Spelbar
Tanner är tillbaka. Gasen i botten eller torska direkt.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
Spelbar
Bengt Mangnusson får du inte träffa i den här demon.

LEGEND OF DRAGOON
Spelbar
Öva upp din svärdfäktningstalang.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Spelbar
Testa uppföljaren på succéskateboard-spelet.

SPYRO YEAR OF THE DRAGON
Spelbar
Vår lila favorit är tillbaka!

READY 2 RUMBLE ROUND 2
Video
Tuff video från ett tufft spel.

WDL: WAR JETZ
Video
Kolla in detta knallhårda framtids-shoot 'em up.

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC
Video
En smygtitt på det nya actionspelet från 3DO.

LÄS MER PÅ SIDAN 56

NOTISER

Inget mer *Metal Gear?*

Metal Gear-seriens skapare Hideo Kojima har i en intervju nyligen sagt att *Metal Gear Solid 2* kommer att bli den sista delen i serien. Huruvida detta blir sanning återstår att se, men för en gångs skull får vi som gillar serien kanske hoppas på att Konamis pengahunger får tala denna gång. För visst vill vi se fler spännande kapitel i historien om Solid Snake. MZ

Square förlorar pengar

Den till sommaren kommande *Final Fantasy*-filmen *The Spirits Within* håller på att bli en riktigt dyr affär för rollspelsjätten Square. Filmens budget är nu uppe i så mycket som 137 miljoner dollar och företaget har bränt slut på sina resurser så till den milda grad att de blivit tvungna att ta lån för att klara sig. Vi får helt enkelt hoppas på att filmen blir en kassasuccé, annars kommer Square att ligga risigt till. MZ

Sony köper upp *Naughty Dog*

Utvecklingsteamet bakom *Crash Bandicoot*-serien har nu blivit uppköpta av Sonys amerikanska division, SCEA. Detta innebär att alla kommande titlar som Naughty Dog har under utveckling kommer att släppas exklusivt på Sony-konsoler och ges ut av Sony själva. Ni som är sugna på mer *Crash* kan dock ta det lite lugnt. Universal Studios äger nämligen rättigheterna till det charmiga pungdjuret och har planer på att släppa *Crash*-titlar till fler konsoler än PlayStation och PlayStation2; bland andra Game Boy Advance. MZ

Parappa återvänder

I samband med avtäckandet av en ny japansk TV-serie med den rappande hunden i huvudrollen har Sony tillkännagivit att de arbetar på ett nytt spel i *Parappa*-serien. För er som varken spelat *Parappa the Rapper* eller uppföljaren *Um Jammer Lammy* handlar den musikaliska serien om att med handkontrollen följa en sångtext. Inga detaljer om spelet har kommit fram ännu, men mer information väntas dyka upp snart. MZ

SEGA ÄR DÖD – LÄNGE LEVE SEGA

SPELJÄTTEN DRAR SIG UR

De senaste åren har inte varit särskilt inkomstbringande för Sega, Sonys största rival i konsolkriget vid sidan av Nintendo. Trots ett starkt debutår för deras konsol Dreamcast har företaget fortsatt förlora pengar i en makalös takt på grund av undermåliga försäljningssiffror, särskilt i hemlandet Japan. I dagsläget är de finansiella resurserna så gott som slut och Sega kommer helt enkelt bli mer eller mindre tvungna att släppa taget om sin kära 128-bitare.

Redan i mars kommer all produktion av konsolen upphöra och Segas officiella support av Dreamcast-relaterade produkter sträcker sig inte längre än till nyår. Efter det står fältet öppet för PlayStation 2 och de resterande hungriga konkurrenterna; Microsofts Xbox och Nintendos GameCube.

Men så lätt ger ändå inte Sega upp. Företaget ska nu inrikta sig på att utveckla spel till andra konsoler, bland andra PlayStation 2. Det nya kapitlet i *Virtua Fighter*-serien, del 4, är nämligen under utveckling för Sonys svarta kraftpaket. Dessutom har Sega planer på att konvertera en bunt gamla klassiker från deras tidigare konsol Saturn, såsom rollspelet *Shining Force III* till PlayStation. Ytterligare spekulationer hävdar dessutom att den storslagna *Shenmue*-sagan kommer att leva vidare på PlayStation2 efter att del två släppts som en av de sista titlarna till Dreamcast, men detta har Sega valt att ännu inte kommentera.

Förutom att ha utannonserat sitt stöd för Sonys konsoler har Sega dessutom avslöjat att de är i full färd med att utveckla spel till Nintendos kommande portabla spelmaskin Game Boy Advance, samt att de jobbar på ett arkadspel tillsammans med Square.

En av de mest anrika aktörerna i konsolkrigens historia har kastat in hårdvaruhanduken och visst är det lite ledsamt. Men det är ändå glada dagar för alla oss som äger Sony-konsoler, för nu har vi möjligheten att avnjuta Segas spel på våra spelstationer. De får helt enkelt koncentrera sig på vad de gör bäst; att skapa spel. ■ **MZ**

***Shenmue* kommer till PlayStation2.**

NYTT SKRÄCKINJAGANDE ÄVENTYR

SKUGGADE HJÄRTAN

Sacnoth, som låg bakom fjolårets rysningsframkallande rollspel *Koudelka* är i full färd med att koka ihop ett helt nytt äventyr till PlayStation2; *Shadow Hearts*. Även detta rollspel kommer att äga rum i någorlunda verkighetstrogna miljöer, men denna gång omkring år 1913 till skillnad från Koudelka som var mer medeltidsbaserat.

Upplägget verkar i alla fall intressant. Ett mystiskt mord i Paris och ett välbevakat transporttåg med okänt innehåll är i *Shadow Hearts* på något sätt relaterat till en ung kvinna i Kina och det är upp till spelaren att reda ut hur och framför allt varför.

Precis som de gjorde i *Koudelka* satsar Sacnoth på att skapa en olycksbådande stämning, ett av de få inslagen som det annars smått tvivelaktiga PlayStation-spelet faktiskt lyckades med. Om *Shadow Hearts* undviker fallgroparna som *Koudelka* trillade i kan det nog bli en riktigt spännande upplevelse. Något fast datum för spelet har Sacnoth ännu inte klämt ur sig men vi kan nog förvänta oss att kunna spela det tidigast till jul. ■ **MZ**

Det dröjer innan vi verkligen får veta hur läskigt *Shadow Hearts* är.

SONY BLICKAR MOT FRAMTIDEN

PLAYSTATION 3 PÅ GÅNG

PlayStation 2 har knappt hunnit landa i våra vardagsrum men ändå talas det redan om dess uppföljare. Ken Kutaragi, mannen bakom Sonys nuvarande spelkonsoler har i diverse intervjuer talat om PlayStation 3 som ett "komplett underhållningscenter" som kommer att agera ryggraden i hela Sonys företagsstruktur. Med hjälp av PlayStation 3 ska användare kunna komma åt såväl spel som musik och filmer via företagets planerade världsomspännande bredbandsstruktur. Internet kommer alltså att spela en markant roll i marknadsföringen av Sonys nästa konsol.

Själva maskinen rapporteras komma att ha åtta gånger så mycket RAM-minne som PlayStation 2 och kunna producera uppåt 75 miljoner polygoner per sekund. Tidigare har Kutaragi dessutom hävdat att den nästkommande konsolen kommer att vara 1000 gånger så kraftig som PlayStation 2, en siffra som trots allt känns en aning högtflugen. Tänk dock på att detta rör sig om extremt tidiga siffror som antagligen kommer att ändras allt mer ju närmare releasen vi kommer.

Ni som nyss har inhandlat en PlayStation 2 och känner er lurade av Sony och deras framtidsstrategi kan dock vara lugna, eftersom PlayStation 3 inte kommer att bli verklighet förrän ett flertal år fram i tiden. ■ **MZ**

Ingen panik! Nyblivna PlayStation2-ägare behöver inte känna sig snuvade.

Om PlayStation2 skall räcka till för att göra Winback till en hit återstår att se.

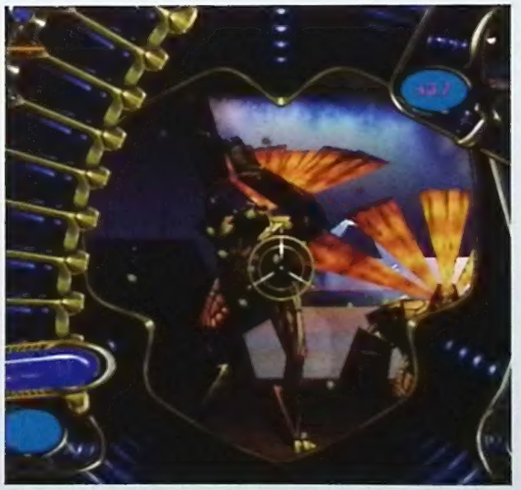
TYSTA LEKEN PÅ PLAYSTATION2

BAKLÄNGESVINST

Häromåret släppte de japanska utvecklarna på KOEI en version av *Winback* till Nintendo 64. Spelet mottogs inte särskilt varmt, men KOEI själva ursäktade detta med att Nintendos 64-bitarskonsol inte hade tillräcklig kraft för att spelet skulle bli riktigt som det var tänkt. Nu när *Winback* är under full produktion till PlayStation2 har de dock inte många hållbara ursäkter att komma med.

Winback är ett actionäventyr med smygelement; lite i stil med *Metal Gear Solid* fast utan den dynamiska berättelsen i bakgrunden. Här står inte storyn i fokus utan snarare själva spelandet. Som den hemlige SCAT-agenten Jean-Luc Cougar ska spelaren eliminera farliga terroristhot genom att tystlåtet smyga runt i diverse byggnadskomplex och skjuta illasinnade skurkar.

Förutom de obligatoriska grafiska uppgraderingarna har KOEI lovat att förse fienderna med bättre artificiell intelligens denna gång samt utöka spelets omfång något. Om *Winback* lyckas bli en större hit på PlayStation2 än den halvhjärtade Nintendo 64-versionen blev får vi se i vår när det beräknas vara färdigt. ■ **MZ**



Kurt och gänget är tillbaka, den här gången på PlayStation2.

DOMEDAGEN NÄRMAR SIG – IGEN

MAX, KURT OCH DR. HAWKINS

Om man blundade hårt och lyssnade riktigt noga dagarna efter att *MDK2* släpptes till Dreamcast kunde man säkerligen höra hundratals handkontroller dängas i väggar hos spelare världen över. Det rörde sig nämligen om ett extremt svårt spel.

Men alla actionfyllda lustiga stunder som den andra delen i *MDK*-serien bjöd på fick ändå de nagelbitande spelarna att fortsätta kämpa med det humoristiska rymdpangarspelet. *MDK2* hyllades av pressen som ett hårdglödgat actionäventyr men tyvärr nådde det aldrig några försäljningsmässiga höjder att tala om. Det planerar nu utgivaren Interplay att göra något åt när de tillsammans med spelets kanadensiska utvecklarteam på BioWare snart släpper en förbättrad version av spelet till PlayStation2, denna gång med undertiteln *Armageddon* finurligt inklämd på slutet.

Återigen kastas spelaren in i ogästvänliga utomjordiska miljöer som den gummidräktsbeklädde vaktmästaren till superhjälte Kurt Hectic tillsammans med hans minst sagt originella vänner. Rå vapenkraft kombinerad med snabba ryck och hjärngymnastik är det som kommer gälla i *MDK2: Armageddon* när det släpps till PlayStation 2 inom de närmaste månaderna. ■ **MZ**

NOTISER

The Matrix blir spel

Interplay har bekräftat att de kommer att släppa minst ett spel baserat på den planerade *Matrix*-trilogin. Många utgivare har kämpat för att lägga vantarna på den dyrbara licensen, men nu har Interplay alltså slagit bland andra Konami på fingrarna och kammat hem rättigheterna till spel baserade på filmerna. Utvecklingen sköts av det respekterade spelföretaget Shiny Entertainment med kvasikändisen Dave Perry i spetsen. Shiny har tidigare skapat välkända titlar som *Earthworm Jim* och *MDK*; spel som mottagits varmt av såväl press som köpare. Enligt Interplay är dessutom filmernas upphovsmän, Wachowski-bröderna, djupt involverade i spelens formgivning. *The Matrix* kommer att släppas på flera konsoler, bland andra PlayStation2. MZ

Billigare PlayStation2?

Envisa rykten talar för att Sony kommer att sänka priset på PlayStation 2 till sommaren i Japan, där konsolen funnits ute i handeln i ungefär ett år nu. En eventuell prissänkning av PlayStation 2 i Japan skulle säkerligen innebära att den strax därefter blir billigare även här i Sverige. Egmont, Sonys svenska distributörer väljer att inte kommentera situationen tills vidare. Det kan nog ändå ta ett bra tag innan priset sänks i Sverige, så ni som funderar på att införskaffa en PlayStation 2 kan nog agera nu med gott samvete. MZ

Half-Life konverteras

Gearbox, företaget bakom det officiella expansionspaketet *Opposing Force* till det omättligt kritikerrosade PC-spelet *Half-Life*, ämnar åtminstone försöka återskapa just detta succéspel till PlayStation2. Förutom uppgraderad grafik kan vi vänta oss möjligheten att spela igenom spelet tillsammans med en kompis; en finess som saknats i tidigare versioner av *Half-Life*. Den som inte gillar att använda DualShock2 för att kontrollera spelet kommer dessutom att kunna koppla in och spela med ett USB-kompatibelt tangentbord. Gearbox planerar att vara färdiga med *Half-Life* till sommaren. MZ

NOTISER

Quake revolutionerar

Half-Life ser ut att bli långt ifrån den enda förstapersonsskjutaren som konverteras från PC till PlayStation2. Även dunderhiten ***Quake III*** är på gång för fulla muggar tack vare Electronic Arts, nu med undertiteln ***Revolution. Quake III Revolution*** ska till skillnad från sina tidigare bröder ha en mer komplett spelkampanj för de som spelar på egen hand, men det är tveksamt om titeln kommer ha några som helst online-funktioner. Något tangentbords- eller musstöd är heller inte att vänta då utvecklarna tycker att DualShock2 fungerar tillräckligt bra. Electronic Arts beräknar hur som helst att ha spelet färdigt lagom till slutet av sommaren.

Som smör i solsken

Capcoms samurajbetonade skräckäventyr ***Onimusha*** har nyligen släppts i Japan och har på egen hand lyckats sparka liv i den tidigare något stagnerande försäljningen av PlayStation 2-spel. ***Onimusha*** har nu sålts i omkring en miljon exemplar vilket inte kan räknas som annat än väldigt imponerande försäljningssiffror då spelet är den överlägset bäst säljande PlayStation2-titeln hittills i öst. Det är tänkt att släppas den 15:e mars i USA och sedan så småningom leta sig till Europa.

Vågad reklam dras tillbaka

En reklamkampanj som mot slutet av januari skulle ha dragit igång för Eidos nya äventyrsspel ***Fear Effect 2: Retro Helix***, stoppades i sista sekunden av Eidos själva. Den tecknade reklamen, som föreställde spelets två lesbiska och lättklädda hjältinnor varav den ena satt på den andras rygg med texten "no one's surprised this story is capable of thirteen climaxes", ansågs helt enkelt vara för sexuellt anstötande.

FANTASIN SOM ALDRIG VILL TA SLUT

FINAL FANTASY X VISAS UPP

Final Fantasy IX blev den sista delen till PlayStation. PlayStation2 axlar nu oket med ***Final Fantasy X*** och vi tror att den nya konsolen kommer att ta ***Final Fantasy***-serien till nya höjder.

F*inal Fantasy X*, den älskade rollspelsseriens efterlängtade debut på PlayStation2 kommer allt närmare, och Square har tillsammans med seriens hårt arbetande upphovsman Hironobu Sakaguchi nyligen låtit ny intressant information om spelet sippra fram.

Tydligen kommer del tio i serien att kretsa kring motsättningen mellan eld och vatten samt de gudomligheter och monstruösa varelser som kan tänkas stå bakom de två elementen. Världen håller olyckligtvis på att svämmas över med vatten à la *Waterworld* och givetvis måste detta våta problem ställas till rätta omgående.

De två 17-åriga huvudpersonerna som figurerar på bilderna ovan har döpts till Tidus respektive Juna. Tidus, spelets uppenbarliga hjälte är en svärdsvingande pojke som dessutom bemästrar en underlig vattensport som kallas Blitzball, och Juna är en magibevandrad trollkarsdotter som mot sin vilja hamnar i överjordsliga knipor som hon givetvis måste räddas från.

Sakaguchi ämnar i denna del av serien använda sig av de utökade möjligheter som PlayStation2 tillåter och kommer således förutom att låta hela spelet äga rum i en fullt tredimensionell värld dessutom bruka röstskådespelare för att tillföra tal till de tidigare stumma dialogerna. Karaktärerna ska dessutom med hjälp av Emotion Engine ges detaljerade dynamiska ansiktsuttryck för att kunna förmedla sina känslor än mer tydligt. Gränserna mellan olika områden såsom städer, fält och skogar kommer om allt går som planerat att näst intill suddas ut då Square försöker skapa trovärdiga och omärkbara övergångar när spelaren förflyttar sig mellan olika miljöer. Stridssystemet kommer även det att integreras mer i själva spelmotorn. Alla strider äger nämligen rum på plats istället för att utspelas i ett särskilt kampläge som fallet varit i alla tidigare *Final Fantasy*-spel. Uppgörelserna ska dock fortsätta vara textkommandostyrda och turbaserade.

Ur en artistisk aspekt kan vi vänta oss ett alster som i mångt och mycket påminner om *Final Fantasy VIII*. Samme man som formgav karaktärerna i del åtta, Tetsuya Nomura, är nu tillbaka och han verkar ha givit i alla fall huvudpersonerna liknande drag som återfanns hos figurerna i hans senaste *Final Fantasy*-verk. De som tyckte att de medeltida omgivningarna i det senaste spelet kändes förlegade och dammiga lär dessutom bli glada av att höra att vi i kapitel tio än en gång får utforska en spelvärld där teknologi stålar minst lika mycket som klassiska medeltidsinfluenser. Enligt de bilder vi sett hittills verkar *Final Fantasy X* luta mer åt det för oss exotiska hållet med lummiga palmer, torr sand och skinnande sol. Ifall detta bara råkar vara de sidor som Square av någon anledning velat visa hittills eller om hela spelet går i detta tecken lär ge sig framöver.

Precis som i de två tidigare delarna ska även detta kapitel kompletteras med en officiell temalåt. Sången, som hittills inte fått något officiellt namn tonsätts av Squares mästerkompositör Nobuo Uematsu och framförs av den populära japanska sångerskan Rikki. Resten av musiken i spelet sammansätts som vanligt av Uematsu, mannen bakom tonerna i alla de tidigare *Final Fantasy*-spelen.

Tyvärr har Square dock tillkännagivit en viss försening av spelet. På grund av en ansenlig radda mindre problem som behöver några månaders översikt har releasen av *Final Fantasy X* blivit framflyttad till juli i Japan, vilket troligen innebär att vi västerlänningar får ta del av det någon gång kring årsskiftet.

Men trots att vi får vänta ännu längre på nästa spel i serien har Square dock gett oss ännu mer att sukta efter. *Final Fantasy XII* är nu bekräftat till PlayStation2, men allt som i dagsläget är känt om denna tolfte del är att den kommer att släppas om cirka tre år och bli mer av ett traditionellt rollspel med allt vad det innebär till skillnad från *Final Fantasy XI* som utspelar sig helt och hållet online.

Förutom alla dessa nya *Final Fantasy*-spel planerar Sakaguchi och hans kära medarbetare att till PlayStation2 dessutom släppa uppgraderade DVD-versioner av de delar i serien som tidigare släppts på PlayStation (kapitel VII-IX för er som inte minns) med förbättrad grafik och musik.

De som fortfarande sitter med en PlayStation inom en överskådlig framtid behöver inte misströsta de heller. Square verkar ha lyssnat på alla de västerländska rollspelsfanatiker som skrikit efter en nysläppning av *Final Fantasy IV* och har därför beslutat sig för att ge ut en PlayStation-version av spelet i väst. *Final Fantasy Anthology* som bestod av del fem och sex hittade dessvärre aldrig till Sverige men vi får hålla våra tummar hårt för att förstnämnda nygamla titel letar sig hit till slut.

Huruvida alla i denna uppsjö av *Final Fantasy*-spel verkligen kommer att få skåda dagsljuset får vi helt enkelt ta och se, men en sak är i alla fall säker; det blir mycket *Final Fantasy* framöver. ■

Mikael Zethelius

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Game © 1998, 2000 Namco LTD. All rights reserved. A Namco product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment LTD. Licenced by Domo

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

TITEL:

THE SIMPSONS WRESTLING

ANTECKNING:

VI VISSTE ATT HOMER KUNDE SLÅSS, MEN MARGE?

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Wrestling
UTGIVARE:	Fox Interactive
UTVECKLARE:	Big Ape Productions
RELEASE DATUM:	22 mars
FÄRDIGT:	70%
CITAT:	"Skådespelarna gör mer än att bara medverka, de gör *hela* dialogen. Vi har

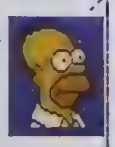
Med lite sötsaker får Homer extra styrka så att han kan strypa sina motståndare. Apu verkar inte gilla det alls.

Den galne vaktmästaren Willie verkar inte ha svårt att besegra den nördige professorn.

THE ROCK VS HOMER SIMPSON

THE ROCK

YRKE: **Professionell brottare.**
FÄRDIGHETER: **Ett antal grepp, som The People's Elbow och Rock Bottom.**
FÖRDELNING AV MUSKLER & FETT: **50:1**
FAVORITUTTRYCK: **"Can you smell what The Rock is cooking?"**
GILLAR: **Att vinna.**
OGILLAR: **Jabronis (förlorare).**
TALAR FÖR VINST: **Hans bakgrund i WWF.**
TALAR FÖR FÖRLUST: **Kan få svårt att hantera en tvådimensionell karaktär.**
SLUTOMDÖME: **En stenhård brottare.**



HOMER

YRKE: **Jobbar på kärnkraftverk.**
FÄRDIGHETER: **Äta, sova, dricka.**
FÖRDELNING AV MUSKLER & FETT: **1:50**
FAVORITUTTRYCK: **"D'oh!" och "Donuts, is there anything they can't do?"**
GILLAR: **Öl, sötsaker och fet mat.**
OGILLAR: **Fysiska aktiviteter som inte innefattar ätande eller drickande.**
TALAR FÖR VINST: **Stor kroppshydda.**
TALAR FÖR FÖRLUST: **Saknar grundläggande träning, muskler och motivation.**
SLUTOMDÖME: **Svår att greppa.**

Trots bristen på både motion och kondition kan Homers runda kropp faktiskt vara precis det som krävs för att få The Rock på fall.

Det är bråk på gång borta i soliga Springfield. Men det är ingen strejk på kärnkraftverket eller ett återinförande av dagen då alla ormar ska dödas. Nej, det är någonting betydligt mörkare.

Maggie har blivit tokig, Homers ilska har slutligen gått över till rent våld och Bart står och svingar i luften. Gud hjälpe den som kommer i vägen för familjen Simpson. Som namnet antyder innehåller *The Simpsons Wrestling* ett antal Springfieldinvånare som slår varandra på käften. Och det, kära vänner, är kul – särskilt om du kommer från Shelbyville. Vi lyckades få tag i Mike Schneider, trots hans späckade schema, och prata lite med honom om spelet. Den första frågan vi ställde var förstås vilka karaktärer du kommer kunna styra.

– Du börjar med större delen av Simpsonfamiljen: Homer, Marge, Bart, Lisa och, som hjälp i en av Marges specialattacker, Maggie, berättar Schneider.

– Sedan har vi Barney, Krusty, Apu och Willie. Den sistnämnde gav oss lite problem i början, eftersom han insisterade på att ha på sig sin kilt. Men vi lyckades till slut få på honom de vanliga kläderna, skrattar han.

Finns det några hemliga karaktärer?

– I början har du åtta spelbara karaktärer och 4det kommer finnas sex stycken att låsa upp.

Schneider vägrade tyvärr tala om vilka de sex sista är – Big Ape vill hålla det hemligt så att publiken blir överraskad.

Får vi kanske se Chief Wiggum däcka Homer med sin batong? Det återstår att se.

När vi ändå pratar om karaktärer kan vi berätta att Schneider var väldigt mån om att visa att spelet verkligen ser ut som serien. I och med att skådespelare från serien dessutom har bidragit med sina röster till spelet verkar det kunna bli hur roligt som helst.

– Skådespelarna gör mer än att bara medverka, säger Schneider entusiastiskt.

– De gör *hela* dialogen. Vi har en författare som

Springfield Smackdown. Varje karaktär har sin specialattack. Barney har en andedräkt med dödligt hög alkoholhalt.

Du får slåss på ett antal olika platser i Springfield, som till exempel parkeringen vid Krusty Burger och Mayor Quimbys kontor.

Karaktärerna kan ta hjälp av föremål. En planka med en spik i fungerar alltid bra.

skrivit 1400 originalrepliker bara för spelet. Några av dem kanske känns igen från TV, men seriens hela uppsättning av skådespelare har deltagit och spelat in replikerna igen till spelet.

Karaktärerna kommer även ha sina egna specialattacker.

– Barneys rapmoln är antingen roligt eller äckligt, beroende på vad du har för typ av humor, förklarar Schneider.

– När Homer ska utföra sin särskilda attack förlitar han sig på sina gamla hederliga munkar ("Donuts, is there anything they can't do?"). Och Lisas saxofonspel får ni se upp med – ni kommer känna er som bortblåsta av det. Och Mr Burns – ja, vem vet vad han kan hitta på?

Förutom den vanliga uppsättningen med sparkar, slag och specialattacker kommer varje karaktär dessutom kunna använda föremål som dyker upp i ringen.

– Vi håller fortfarande på att utveckla föremålen, men de kommer att hjälpa spelarna att besegra motståndarna på olika sätt.

Men du måste vara försiktig med vad du plockar upp:

– Tar du en munk finns det en chans att den är förgiftad, säger Schneider.

Homer har rätt, det finns nog ingenting en munk inte kan göra.

Målet är, i slutändan, att ta sin karaktär till ringen och hålla honom/henne kvar där.

– Att knocka motståndaren betyder allt. Det går inte att vinna på poäng, säger Schneider.

Det är alltså inte precis som riktig wrestling, men det är ju Simpsons och inte verkligheten. Vi kunde dock inte låta bli att ändå fråga Schneider vem som skulle vinna en teoretisk match mellan Homer och wrestlingstjärnan The Rock.

– Jag tror att Homer kan ta väldigt mycket stryk. Han kanske skulle bloda ner hela Rocks utstyrsel och få honom tillräckligt uppretad för att lyckas vinna. Och med de fina orden lämnar vi Springfield, om än inte för någon längre tid. Vi återkommer med en stor recension i nästa nummer. ■

Al Bickham

en författare som skrivit 1400 origi-

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	BIG APE PRODUKTIONER INC.
NAMN:	Mike Schneider
POST:	Producent
BAKGRUND:	Mike har suttit på Fox i fyra år och jobbat på ett antal olika poster med ett antal olika spel.
INSPIRATION:	Mike nämner *WWF Smackdown*-spelen, *The Simpsons*-serien och även koffein och vitaminer.

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.foxinteractive.com

TITEL:

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

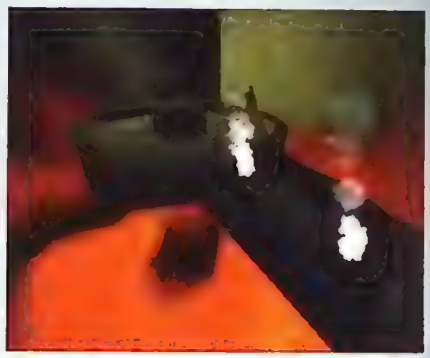
ANTECKNING:

FÄRDAS TILL AREA 51 MED PLAYSTATION.

PRODUKTINFO:

GENRE:	3D action/äventyr
UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Red Lemon
RELEASE DATUM:	April
FÄRDIGT:	70%
CITAT:	" Spelets premiss är att rymdvarelser verkligen är läskiga. Och de antar

Du kan inte förvänta er en lätt uppgift. Mest hela tiden anfalls du av galna rymdvarelser som måste skjutas ner.



Det finns ett antal minispel i ***Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends***, som du måste klara för att komma framåt.

Det var i Roswell, New Mexico som tidernas kändaste UFO-kraschlandning ägde rum. Tyvärr var den en bluff. Men det var inte en av regeringen anlitad byrå som låg bakom bluffen, utan utomjordingarna själva. De ville lura i oss att rymdvarelser är gröna och storögda och att du kan känna igen dem på mils avstånd. I *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* får du chansen att undersöka det riktiga utomjordiska hotet som gömmer sig på Jorden.

I detta tredimensionella actionäventyr spelar du som Nick Logan och kämpar mot rymdvarelser som kan anta alla möjliga former. Nick Logan är en del av The Global Alliance, en grupp beväpnade detektiver med anställda som mörklägger både det ena och det andra. Du använder en rad olika vapen och du jagar skurkar på olika platser – London, Irland, San Fransisco, Mayatemplen och alliansens högkvarter.

– Spelets premiss är att rymdvarelser verkligen är läskiga. De antar former som är hämtade från mytologin, säger Steve Iannetta, spelets designer.

Det betyder att du kommer kämpa mot varulvar, Banshees (ett skotskt andeväsen), Voodoomänniskor och Voodoovarelser, zombies och vampyrer. På slutet av varje nivå får du slåss mot enorma monster, bland annat den skorpionliknande Shadoen. Som tur är har Nick tillgång till ett antal föremål, som till exempel dräkten "exosuit".

Den framgångsrika tecknade serien, som spelet baserats på, är tydligt inriktad på barn under 10 år medan spelet är betydligt mer vuxet.

– Det är mörkare och Nick Logan är betydligt äldre, säger Iannetta.

Det märks tydligt att spelet är mer influerat av "seriösa" actionäventyr än sliskigt mysiga barnspel.

– Vi influerades av spel som *Syphon Filter*, vilket betyder att du inte får den vanliga tecknad filmkänslan, fortsätter Iannetta.

– Men är det blod och inälvor du vill ha får du leta någon annanstans.

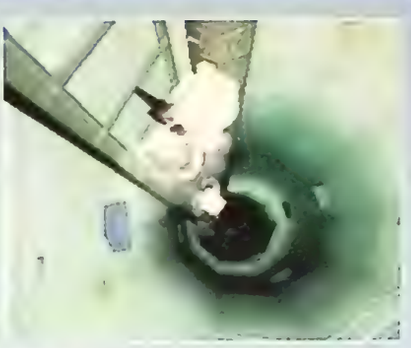
Faktum är att fienderna inte ens dör – de lägger sig bara ner och får krampryckningar efter att du

MÄNGDER AV MINISPEL

– Det var absolut nödvändigt att vi gjorde ett spel som inte var helt linjärt, berättar Steve Iannetta, som designat *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends*.

– Du tittar på andra saker och väljer ut det du vill låna och utveckla. Ta till exempel *Final Fantasy*. Minispelen där är så bra att ett av dem blivit till ett helt eget spel – *Chocobo Racing*.PSM besökte Glasgow, där utvecklarna Red Lemon håller till, och tittade på ett av de viktigaste minispelen. Det används för vanlig action, som att avaktivera sprängladdningar, och ger verkligen spelet lite variation. Du trycker på ett antal knappar i kombination med direktiv i ett simpelt, men väldigt engagerande sidospår. I spelet finns det också mini-spel då du styr helikoptrar varifrån du kämpar mot fiender i ett förstapersons-perspektiv. Allt det här betyder att du slipper bli uttråkad av spelmotorn för tredimensionella actionäventyr som påminner så mycket om andra spel i genren.

Som Nick Logan vandrar du genom katakomber och andra otrevliga platser i sökandet efter det utomjordiska hotet.



Det kanske är ett typiskt actionäventyr, men *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* har i alla fall gott om stora explosioner.

skjutit dem. På andra platser i spelet kan du dock fånga monstrena och stänga in dem i en grotta med spöken.

– Det var viktigt för oss att spelet såg ut på rätt sätt och vi bad de som gör serien om lov att få skapa helt nya fiender, berättar Iannetta för oss.

– Det var mycket viktigt att hålla sig trogen till seriens utseende, men vi ville också få Nick Logan att röra sig så realistiskt som möjligt. Vi hade vissa problem med att animera hans rock och det Medusa-liknande håret på alla Banshees, så vi gjorde en stomme som skapar effekten av att få saker att blåsa i vinden.

Det innebär att karaktärerna rör sig smidigare än i något annat spel vi sett.

– Vi har också inkluderat Sh'Lainn Blaze, säger Iannetta glatt.

Blaze är en riktigt läcker Banshee som ser ut att vara 19 år men egentligen är 80.

– Hon är vild och galen, tillägger han.

– Hon påminner dig om dina chanser att överleva.

Men hon är inte den enda medhjälparen – du samarbetar också med andra medlemmar av alliansen. De medverkar för att ge handlingen lite substans och för att spelet ska ha mer gemensamt med serien.

– Spelet går inte alls ut på att bara skjuta och skjuta, men vi ville ändå ha med lite pang-pang, säger Iannetta.

Det finns mängder av föremål, bland andra health packs, ammunition och oövervinnelighetssköld.

– Vi får också chansen att spänna musklerna lite, skrattar Iannetta.

– Till exempel använder vi på Mayanivån en ljuseffekt för att skapa en realistisk fackla som är avgörande för känslan i spelet – fiender dyker upp i mörkret och du måste skjuta dem.

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends balanserar skickligt på gränsen mellan tecknad filmvåld och actionäventyr. Det är inte lika mörkt som *Alien Resurrection* men det är inte heller någon sliskig *ET*-historia. Håll utkik efter mer information i kommande nummer. ■

Lee Hall

Spelet tar kål på myten om rymdvarelsers utseende.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	
NAMN:	Steve Iannetta
POST:	Designer
BAKGRUND:	Har tidigare jobbat med PC-plattformsspelet *Earthworm Jim 3D* – spelet som bygger på filmen som bygger på ett spel.
INSPIRATION:	*The Matrix, Blade Runner, Syphon Filter* och tydligen fotbollsspelaren Claudio Cannigias förflyttning till det skotska laget Dundee FC.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.redstorm.com/roswell

former som är hämtade från mytologiska monster."

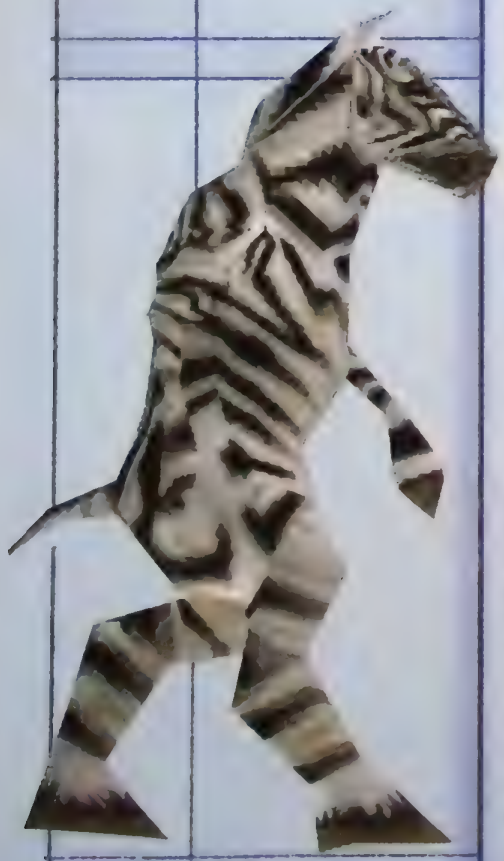
TITEL:

BLACK & WHITE

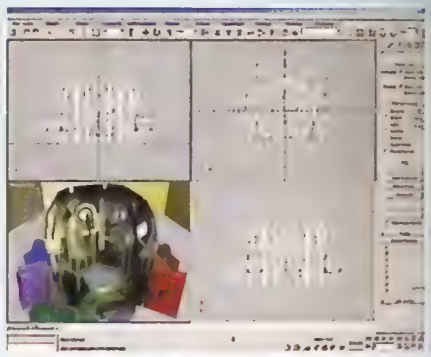
ANTECKNING:

SKA DET GODA ELLER DET ONDA STYRA VÄRLDEN?

PRODUKTINFO:	
GENRE:	RPG/Strategi
UTGIVARE:	Midas Interactive
UTVECKLARE:	Lionhead/Krisalis
RELEASE DATUM:	April
FÄRDIGT:	60%



Som en gud är du alldeles för viktig för att dyka upp själv på planeten. Istället låter du din varelse "övertala" folk att dyka dig. Ju fler anhängare du har desto starkare blir du. En arg gud skrämmer byarnas invånare till att avguda honom, medan en snäll gud använder styrkan i goda gärningar. Härligt.



Om folket avgudar dig kommer stora byggnader att byggas till din ära.

DJURET I DIG

Vad känner du dig som? Ett lejon? En varg? En krokodil? Eller kanske en get? I *Black & White* finns det mer än 20 varelser att välja mellan, men under spelets gång kommer deras uppträdande, beteende och förmågor att förändras beroende på hur du styr dem. Visar du ditt monster att det är okej att bränna ner byar så kan du inte bli arg om det, när du vänder ryggen till, återvänder för att göra samma sak igen. Alternativt kan du fostra en best med ett riktigt lugnt temperament som skaffar fram resurser till byarnas invånare, så att du får glada anhängare. Varelser som lär sig spruta eld blir grymmare och mer aggressiva, medan försiktigare typer kommer glöda av sliskig godhet.

Bakom varje lyckat monster finns en bunt dyrkande anhängare. På en enkel nivå får du mer mana (magisk kraft) ju fler personer som avgudar dig, och det är därför värt att notera att olika stammar specialiserar sig inom olika områden – till exempel är egyptierna mycket duktiga på att bygga. Lite då och då kommer stammarnas ledare komma till dig med sina problem och då är det upp till dig om de ska få hjälp eller om de ska straffas för sin oförskämdhet.

Om du tillverkar ett eget monster leder det oftast till att upprörda folksamlingar samlas utanför ditt hus och kräver att få döda det stackars odjuret. Men i *Black & White* är monsterbyggandet första steget till att börja dyrkas som en gud.

Valet mellan att bli en stolt förälder till en helt enorm Zebra eller till en gigantisk björnliknande varelse är bara början. När din best väl börjar vackla omkring ovanför ett landskap fyllt av små hyddor med pyttesmå människor är det dags att lära den hur den ska bete sig. Det smarta är att besten kan tränas till att antingen bli god eller ond. Det avspeglas sedan i både hur den behandlar världen runt omkring sig och huruvida människorna i världen kommer dyrka eller hata den.

– Dina handlingar kommer ha en direkt inverkan på omgivningen, förklarar Pete Hawley, Lionheads producent.

– Citadellet, platsen där du dyrkas, kommer att ändra utseende för att visa om du är en god eller en ond gud. Himlen och landskapet förändras också; är du ond blir himlen mörk, är du god så skiner solen. Dessa effekter, tillsammans med framtoningen av din varelse, innebär att du inte kommer ha några tvivel om din nuvarande inriktning och hur andra ser på dig.

Teamet är medvetna om att mycket hänger på hur detta PC-spel återskapas för den nya hårdvaran och den nya publiken.

– Att göra om spelkontrollen till PlayStation har varit en utmaning, säger Hawley.

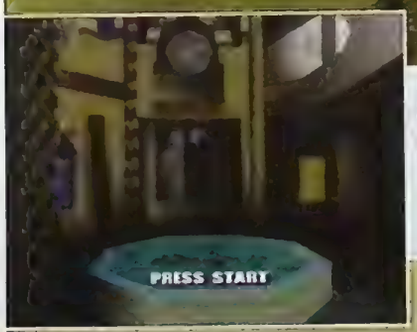
– Men det blev betydligt enklare tack vare det faktum att vi inte behövde konvertera ett antal knappkombinationer från PC-tangentbord till PlayStations handkontroller.

Med *Black & White* på PC var målet att skapa ett enkelt och intuitivt upplägg, så konverteringen lär inte bli lika ansträngande som med många andra

CITAT: **"Det smarta är att monstret kan tränas till att antingen bli god eller ond"**

Monster i sikte! En enorm apa som dyker upp i horisonten kan betyda att du blivit bönhörd, men det kan också leda till stor ödeläggelse.

En jätteapa som vill kramas! Din varelse kan reagera på olika sätt när den möter andra varelser – den kan älska dem, hata dem eller bara följa med dem hem.



Med en Dual Shock är det lätt att använda magi. Vi PlayStationspelare slipper det krångliga ikonsystemet från PC.

PC-spel. Hawley utlovar ett bra PlayStationspel:

– Spelupplevelsen kommer att bli precis lika engagerande, särskilt när det gäller utvecklingen av din varelse och den otroliga mängden utmaningar och uppgifter.

Ditt uppdrag, precis som i *Populous: The Beginning* (betyg 8/10 i PSM 16), är att expandera ditt område för att vinna inflytande och skörda mer magisk kraft (mana) från dina anhängare. Magin kan du sedan använda för att rädda liv eller att plantera skog, men du kan även använda den till mer diaboliska saker, som att skjuta eldbollar och åkalla spökarméer. Om du vore det enda monstret skulle det vara lätt som en plätt att ta över världen, men självklart måste du vara både starkare och smartare än de mindre gudarnas avskyvärda ungar.

– När din varelse möter en annan varelse är det osäkert hur det kommer sluta, förklarar Hawley.

– De kan sätta sig tillsammans och titta på solnedgången, men oftast måste du slå dig genom situationen. På PlayStation gör du det genom att ta direkt kontroll över din varelse och slåss som om det vore vilket fightingspel som helst.

Teamet vill inte avslöja för mycket av den intrikata handlingen, men Hawley berättar en del:

– Fokus har lagts på storyn, som under hela spelet sträcker sig över fem olika områden. Det finns mycket att distraheras av på vägen, men huvudberättelsen är viktigast i denna version.

PC-spelet har anklagats för att vara som en gigantisk Tamagotchi, men Hawley tror att PlayStationversionens subtiliteter kommer att fånga fantasin hos spelarna när de blir mer fästa vid sina ständigt utvecklandes varelser.

– Barn kommer älska förändringarna i varelsernas personligheter, deras humoristiska upptåg och de korresponderande animationerna, medan äldre spelare kommer njuta av storyn och spelbarheten. ■

Pete Wilton

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	Black & White
NAMN:	Pete Hawley
POST:	Förste producent
BAKGRUND:	En spelJournalist som blev producent på GT, (*DBZ*, *B-Movie* och *Driver*). Sedan två år på Lionhead, där han har hand om *Black & White* till alla spelforsat.
INSPIRATION:	Framförallt *Populous*, men också *Zelda*, *Driver*, *Metal Gear Solid* och *Black & White* på PC.

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.lionhead.co.uk

Utgivare: Konami
Utvecklare: KCET
Antal spelare: 1-4
Releasedatum: Uppgift saknas

ISS Pro Evolution 2

VI FÅR MER AV SAMMA SAK, MEN ÄVEN EN HEL DEL NYTT. VI TROR ATT *ISS PRO EVOLUTION 2* KOMMER FÅ ER ATT GRÅTA AV LYCKA...

FLER LAG

Det finns nu många fler lag i Master League, däribland brasilianska topplaget Sao Paolo och engelska Leeds – laget som förstörde Tomas Brolins karriär. Spelet blir ännu roligare av att lagen har delats in i två divisioner, så att du både kan bli upp- och nedflyttad.

MER STATISTIK

Spelarna har nu mer statistik och varje färdighet bedöms efter ett 20-, och inte 10-gradigt, betygssystem. Det gör spelarna mer varierade.

I *SS Pro Evolution* behövde inte förbättras mycket. Det var en fotbollssimulator baserad på bra spelbarhet och fylld av både enkla och avancerade tekniker. Det gick att göra otroliga prestationer på planen då du kunde göra mer än bara dribbla och skjuta. Nu har Konami lagt till mycket nytt och fixat många av problemen från originalet för att försöka göra en riktigt bra uppföljare.

ISS Pro Evolution 2 låter dig fortfarande göra underbara mål och du får tänka mer som än fotbollsspelare än en TV-spelare. Det är det som är så bra. Skotten kanske inte känns lika imponerande som tidigare, men kontrollen du har över bollen gör det möjligt för dig att verkligen glänsa. Sporten återges på ett otroligt tillfredsställande sätt.

Den större variationen av landslag och klubblag och olika sorters turneringar (till exempel den superba Master League) ger spelet mer livslängd. I Master League Mode tar du kontroll över ett stort lag utan värdefulla spelare. Efter att ha tjänat pengar genom framgångar på planen kan du köpa spelare, få promotion och slutligen vinna Master League-titeln.

Det är det bästa enspelarläget som gjorts i ett fotbollsspel och det är även väldigt engagerande när du spelar med kompisar i ditt eget lag. Då kan du göra massor av helt unika attacker genom att utnyttja spelets löpbollar, väggspel och välriktade passningar.

ISS Pro Evolution 2 erbjuder en mängd nya möjligheter i matcherna. Bland annat kan du göra låga lobbar och en fint som går ut på att du lurar motståndarna genom att hoppa över bollen när de tror att du ska skjuta. Använder du finten på rätt sätt kan du göra riktigt snygga mål.

Fult spel kan ibland leda till skador, något som vi verkligen saknade i det förra spelet. Andra trevliga funktioner, som halvtidsbyten och information under matcherna som talar om hur det går i andra matcher i Master League, blir extra roliga då spelet äntligen fått den efterlängtade officiella licensen som gör att spelarna får ha sina riktiga namn. Och dessutom har bollens rörelser förbättrats igen.

Allting tyder på att *ISS Pro Evolution 2* kommer att bli ett spel du måste köpa, om du gillar roliga spel med superb teknik. Vi kan knappt bärga oss. ■

Lee Hall

"Kontrollen du har över bollen gör det möjligt för dig att verkligen glänsa"

MER REALISM

Spelarna har blivit längre och ser mer realistiska ut. Ibland kan de ådra sig skador som kan hålla dem borta från spel i flera veckor. Under matcherna rör de sig också på ett verkligare sätt. Att de fått lite fart innebär att de inte längre kan stå på ett ställe och snurra bort försvarare. Skotten är också mer fartfyllda och du har en större bredd, med volleys och låga nickar som kan hjälpa dig att göra mål även när du själv inte har kontroll över bollen.

Realism. Du kan aldrig vara helt säker på var bollen kommer ta vägen – precis som i verkligheten alltså.

FLER ANIMATIONER

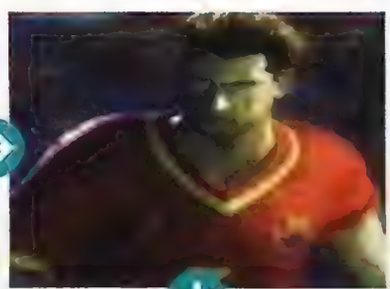
Det har använts fler animationer, för att ge spelarna liv. Sättet de passar bollen på har modifierats, de ligger kvar på marken om de tacklats hårt och målvakterna har en bredare repertoar med enhandsräddningar och fotparader.

Till skillnad från *FIFA* får du i *ISS* så mycket frihet att du aldrig kommer göra samma mål två gånger. Efter flera månader kan du fortfarande göra saker du inte gjort tidigare.

BÄTTRE BOLL

Bollens rörelser har förbättrats ordentligt. Löppassningarna fungerar på ett verkligare sätt, krosspassningarna är välplacerade och hamnar framför din spelare och ibland studsar bollen till, precis som i verkligheten.

SE UPP *FIFA*, NU FÅR *ISS* ANVÄNDA RIKTIGA SPELARE



Full Motion Video-introt säger allt. Det stora problemet med *ISS Pro Evolution* har fixats till. Att de tidigare *ISS*-spelen inte sålt så bra har till stor del berott på bristen på licenserade spelare. Namnen på de officiella turneringarna saknas fortfarande (inte ens *FIFA 2001* får använda det eftertraktade Champions League-namnet) men däremot finns alla riktiga spelare med. På bilderna ser vi Owen dribbla genom försvaret, Figo stirrar på bollen, Shearer omfamnas av en lagkamrat och Kluivert skriker ut sin glädje... Äntligen får vi spela världens bästa fotbollsspel med världens bästa fotbollsspelare.

PSM TYCKER

POÄNG

- Mycket har förbättrats
- Briljant spelbarhet
- Frihet att glänsa

POÄNG

- Inte lika explosivt som originalet
- Några olicensierade lag och inga licensierade arenor.

VÅRT STALLTIPS

Även om du har *ISS Pro Evolution* kommer du vilja ha det här – det finns fler lag, mer spelbarhet och mer realism. Vi är nästan säkra på att det kommer bli det bästa fotbollsspelet någonsin.

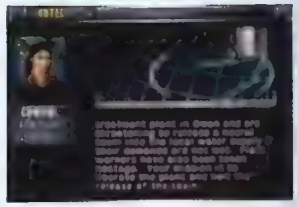
Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Red Storm
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: April

Rainbow Six: Rouge Spear

REGNBÅGSKRIGARNA ÄR TILLBAKA, OCH DE VERKAR HA SKÄRPT TILL SIG

SE GENOM VÄGGEN

Förutom att de ger dg mörkerseende så kommer dina infraröda glasögon att göra det möjligt för dig att se dina fienders kroppsvärme även rakt igen om väggarna. Fuskigt? Javisst, men vi gillar det ändå.



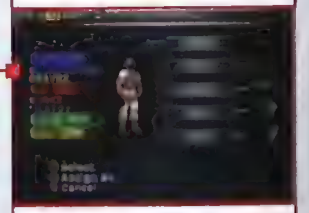
VAPENBÄRARE

När du blivit skjuten ser du en kort dödssekvens innan du hoppar ur den livlösa kroppen och tar över nästa man i teamet. Om alla mannarna dött går du vidare till nästa team. Därför är det klokt att komma ihåg vilka vapen de olika personerna bär på.

PLANERA!

Innan uppdraget får du en taktisk ritning över området. På den kan du rita attackvägar åt dina team. Du måste inte följa den ritade vägen, men om samarbetet i attackerna ska fungera är det ändå bäst att hålla sig till planen.

HÅRDVARA



Om du planerar en särskild attack är det bäst att du beväpnar dina grabbar med de bästa vapnen.

Efter att inte riktigt lyckats med *Rainbow Six* (betyg 5/10 i PSM) har Red Storm verkligen gått in för att göra uppföljaren bättre. Poleringen och de nya inslagen pekar på att *Rainbow Six: Rogue Spear* faktiskt kommer att bli bättre än vi trott.

Spelet baseras på anti-terrristgruppen Rainbow Six äventyr. Du har till uppgift att frita gisslan och ta kål på skurkarna. Det är en trevlig blandning av planering, val av olika utrustningar och en massa skjutande. Precis som i det förra spelet kan taktiken du väljer innan uppdraget inleds vara avgörande för om du ska klara det eller inte.

Än så länge verkar spelet betydligt bättre än sin föregångare, även om det finns vissa problem med känsligheten i spelkontrollen. Det kan vara problematiskt att få korn på fienderna eftersom det är så svårt att se sig omkring när du vistas på små ytor. Men *Rainbow Six: Rogue Spear* innehåller en del nyheter. Till exempel finns det ett par infraröda glasögon som låter dig upptäcka fiender genom att kunna se rakt igenom väggarna.

I och med spelets solida strategikänsla finns det riktigt mycket att sätta tänderna i. Om Red Storm bara kan fixa till den klumpiga spelkontrollen kan *Rainbow Six: Rogue Spear* bli riktigt bra. ■

Al Bickham

"I och med spelets solida strategikänsla finns det riktigt mycket att sätta tänderna i"

PSM TYCKER

POÄNG

- Bra taktisk action
- Stort urval av vapen och bomber
- Bättre än originalet

POÄNG

- Dålig spelkontroll
- Krångliga medhjälpare
- Du dör för ofta

VÅRT STALLTIPS

Red Storm bör lägga ansken till när det gäller den jobbiga spelkontrollen för att rädda en i övrigt god idé. Vi håller tummarna.

Game Shop Postorder

0340/67880

DREAMCAST

BioGun Pistol 249:-

Dreampad Samma funktioner som Sega's standard Joypad. 2 platser för VMU / Rumble. 149:-

Dream Connection Koppla PC Keyboard, Playstation eller Saturn kontroll till din DC. Stöder Rumble. 249:-

Joypad - Sega Sega's standard Joypad. 279:-

Joypad förlängning 49:-

Keyboard - Sega 349:-

Minneskort 1 M Minneskort utan display. Rymmer lika mycket som Sega's VMU. 99:-

Minneskort 2 M Väldigt pålitligt och populärt minneskort som rymmer dubbelt så mycket som ett vanligt Dreamcast VMU. Ingen display. 149:-

Minneskort 16 M 16 ggr så stort som ett vanligt minneskort. 3200 bytes. Tillverkat av Nexus 399:-

RGB kabel 59:-

Rumble Pak När du vill få lite mer känsla i ditt spelande, använd Rumble Pak för att få det att skaka. 99:-

Keyboard adapter Koppla ett PC keyboard (PS/2) till din Dreamcast 149:-

Phantasy Star Online ring..

Shen Mue ring..

SVHS kabel 89:-

SEGA Mus 299:-

VGA Box Koppla din Dreamcast till din datamonitor och upplev den bästa grafik som går att få. 199:-

DREAMCAST BASENHET

1 års garanti, handkontroll, modem, manual och möjlighet att surfa på Internet

BEGRÄNSAT ANTAL 1395:-

Grandia 2 Besök främmande länder, interagera med dussintals karaktärer och fördjupa dig i detta efterlängtade rollspel till Dreamcast. ring..

Unreal Tournament Över 70 banor med förstörelse och kaos, vackert renderade 3D-omgivningar med häpnadsväckande grafik.

Heroes 3 of Might and Magic Hyr hjältar, byggar armeer och besegra dina fiender med svärd och magi. Heroes 3 ger dig många timmars underhållning.

Half-Life Du spelar hjälten i en episk actionthriller. Sensationella specialeffekter och en arsenal med verkliga och utomjordiska vapen.

PLAYSTATION

SVERIGES LÄGSTA PRISER PÅ TILLBEHÖR

PS One LCD Skärm Gör din PS One portabel. 5 tums TFT färgskärm, justerbar volym. Hög upplösning och klar bildkvalitet. Inbyggda högtalare samt uttag för hörlurar. Lätt att installera, bara att börja spela.. ring..

PSOne Batteri Uppladdningsbar batteri modul ring..

Joypad 59:-

PSOne CarAdapter Adapter så att du kan använda PSOne i bilen. 149:-

Joypad förlängning 25:-

Minneskort 1MB 49:-

SVHS kabel Passar även till Playstation 2 89:-

RGB Deluxe kabel Passar även till Playstation 2 49:-

Playstation 2 Extreme Stand 59:-

Playstation 2 Fjärrkontroll Fjärrkontroll till när du ser på DVD filmer med din PS2 149:-

Playstation 2 Minneskort 8 MB minneskort 349:-

Playstation 2 Skillz Joypad 169:-

Playstation 2 Dual Shock 2 299:-

PLAYSTATION 2

Minneskort 8Mb Minneskort från Joytech som är 8ggr så stort som ett vanligt 149:-

USB Adapter Koppla en Playstation Joypad till din PC 149:-

Spel Guider

Breath of Fire 4	199:-	Final Fantasy 9	199:-
Chrono Cross	199:-	Legend of Dragoon	169:-
Dino Crisis 2	169:-	Tomb Raider Chronicles	169:-

Final Fantasy 9

Ännu en episk saga i Final Fantasy-serien. Hjälp en grupp unga banditer som gör vad som helst för att stoppa den onda drottningens planer för att regera världen. Denna del har gått tillbaka till de mer rena fantasyelementen med riddare, magiker och konstiga monster.

549:-

Breath of Fire IV

När Nina letar efter sin syster, som hon inte har sett sedan kriget, möter hon Ryu. Han äger en artefakt som kallas Drakens Ögon och enligt en profetia skall ägaren av artefakten regera världen och orsaka katastrofer. De två ger sig ut på en resa i kejsardömet.

599:-

Final Fantasy Anthology

ÅTER I LAGER !!! Samlingsbox som innehåller

Final Fantasy V

Final Fantasy VI Det rollspel som av många anses vara det bästa någonsin

Final Fantasy Soundtrack Musik från FFV och FFVI

ring..

www.gameshop.nu

MÄNNISKA MOT MASKIN

Text: Mark Donald

DET LIKNAR *METAL GEAR*, DET ÄR INSPIRERAT AV *RESIDENT EVIL* OCH DET KOMMER TILL PLAYSTATION. VÄLKOMMEN TILL *C-12: FINAL RESISTANCE*, ÅRETS MEST ADRENALINPUMPADE SPEL

FAKTA

Utgivare:	SCEE
Utvecklare:	Sony Cambridge
Genre:	Action/Äventyr
Antal spelare:	1
Releasedatum:	Mars
Format:	PlayStation
Distribution:	Egmont
Web:	www.playstation-europe.com

***C-12*? Konstigt namn på ett spel. Det första man tänker sig när man hör titeln är att spelet skulle vara något slags framtidsscenario där jorden är styrd av en galen uppfinnare som törstar efter hämnd på mänskligheten eller något liknande. Utvecklarna har tänkt ett steg längre än så och spelet handlar om att jorden har blivit plundrad av DNA-tjuvar från yttre rymden. Utomjordingarna har kommit hit med sina robotmedhjälpare för att göra hela mänskligheten till slavar och sedermera snatta med sig människans DNA. Smarrigt va?**

Ja, titeln är särdeles underlig och inte så imponerande. Trodde vi. När vi sedan fick kika på hur spelet ser ut så rös vi av välbehag. Det är ruskigt likt *Metal Gear Solid* med en vapengalen kille som springer omkring i mörka, obskyra miljöer med skuggor längs väggarna som får även den modigaste att dra efter andan.

C-12 är dock bara delvis inspirerat av *Metal Gear* och producenten John Meegan är mer än villig att dela med sig av de andra influenserna:

–Det är ett tredjepersons action-äventyr som är inspirerat av *Metal Gear Solid, Syphon Filter, Soul Reaver* och *Resident Evil*. Grundidén var att göra en lite snabbare version av *Resi Evil*. Självklart ville vi ha en kuslig miljö, men vi ville också ta med lite klurigare problemlösning, och då menar jag inte att man ska leta upp en nyckel som sedan passar i ett visst lås, utan vi ville ha det lite svårare än så. En annan sak som vi kände var viktigt för oss var att visa att man kunde göra ett sådant här spel med ganska krävande grafik på PlayStation. Det var en av de största utmaningarna för oss.

Ja, den största utmaningen för oss är att beskriva det här spelet på ett bra sätt. Allt är snyggt utfört och vi kan börja med öppningsscenen när man som Lieutenant Vaughan, ledare för Human Resistance, springer på en övergiven gata. Du får inte så mycket tid på dig att laja innan en stor ståldörr slits ur sina gångjärn av två jättelika cyborger. Det är så dags att gå in i den grymma, men ack så snygga världen i *C-12*...

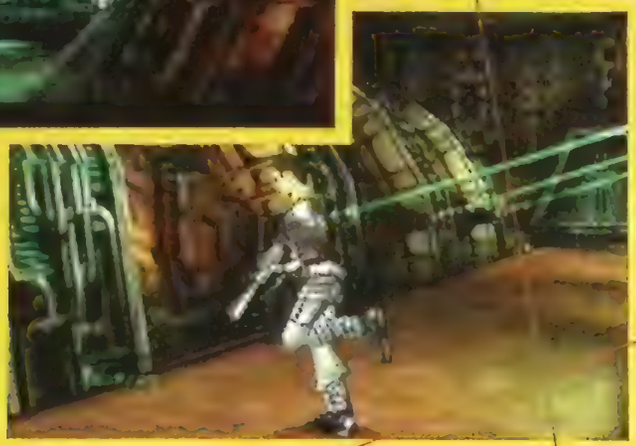
FÖRHÄXANDE

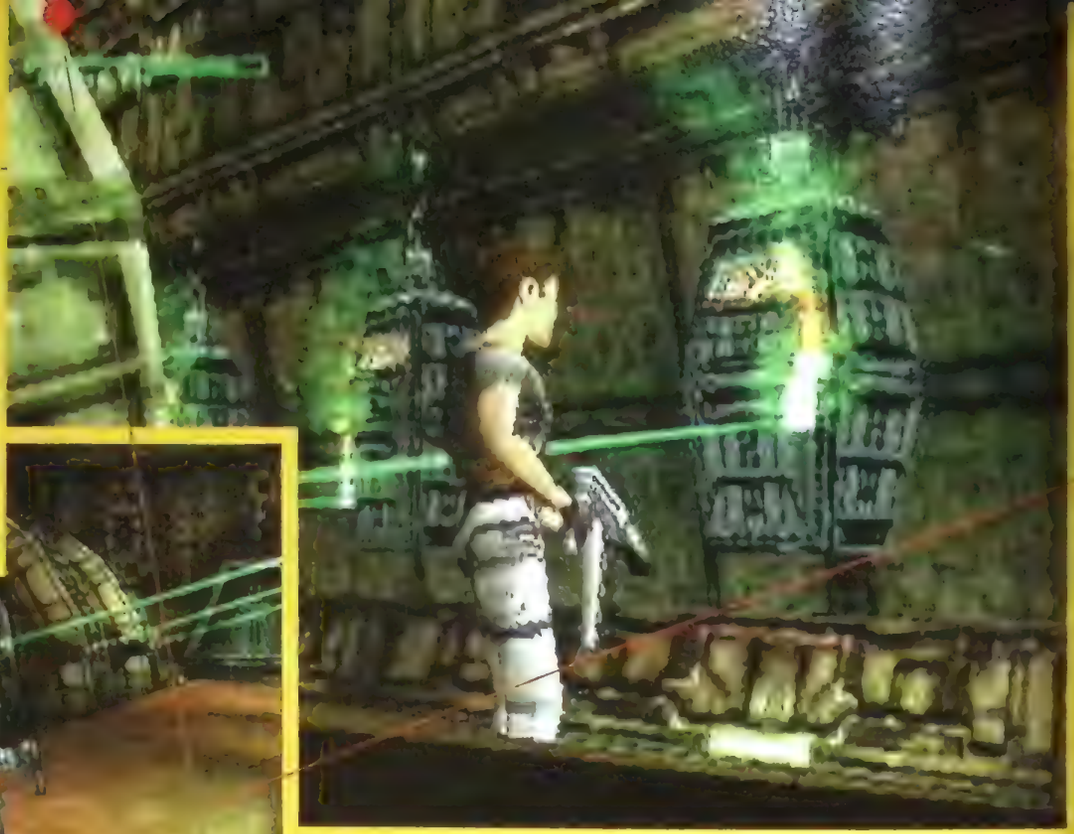
De allra bästa TV-spelen är de som är realistiska, eller hur? *C-12* är ett sådant spel som redan från första början drar in dig i den verklighet som råder i spelet. Det är övertygande trots att det innehåller utomjordingar av alla de slag. Jorden är invaderad av elakingar som ser allt annat än mänskliga ut och de här fulingarna måste du övervinna för att rädda jorden från undergång. Jo, visst har vi sett det här förut, men inte på det här sättet.

– Vi ville ha en balans mellan strider, problemlösning och upptäckande samtidigt på stora, imponerande ytor. Vi har inte gjort det så simpelt att vi ger spelaren uppdragen tillsammans med några instruktioner så att man bara kan sätta igång och sedan klara spelet på en kvart. Man måste läsa av miljöerna och själv ta reda på vad som måste göras. Det är också viktigt att se vad man kan dra nytta av i alla olika situationer.

Du kan antingen fega och låta fienden ta dig hur lätt som helst, eller så kan du överleva genom att se möjligheterna i varje situation. Ta skydd och maja ner de fula utomjordingarna.

Det är de små detaljerna som gör det. Atmosfären i spelet byggs upp successivt och spänningen blir stundom outhärdlig.

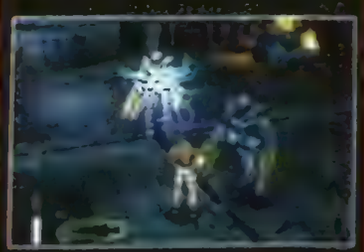




Det finns sex nivåer i spelet och alla är lika häftiga. Du går omkring bland ruiner och skräckinjagande laboratorier där människor används till allehanda experiment (ovan).

VAD HANDLAR SPELET OM EGENTLIGEN?

Kort och gott: jorden har blivit demolerad av illasinnade utomjordingar som är ute efter det människan är uppbyggd av. Mänskligheten står alltså inför förödmjukelse och utrotning. Många människor blir förvandlade till cyborger som är en mix av människa och maskin, och de blir programmerade att förgöra vad som finns kvar av mänskligheten. Alla världens ledare är för länge sedan döda och människor gömmer sig i vad som finns kvar av deras förut så stolta städer. Det verkar som om allt hopp är ute, men då kommer en man som tror sig kunna rädda sin stolta ras. Hans namn är Löjtnant Vaughan (D.V.S def).



C-12 står för den kollestop på vilken allt liv på jorden är uppbyggt.

Detta betyder alltså att du måste ta saken i egna händer, och som sagt så får du inte utan vidare en nyckel som ska in i ett nyckelhål någonstans. Nej, det är mer komplicerat än så, och det är ju precis vad vi vill ha, det är då det blir realistiskt. Uppdragen i *C-12* känns helt rätt eftersom de är perfekt inbakade i handlingen. (Se "Vad handlar spelet om egentligen".)

Mänskligheten håller alltså på att förlora slaget om jorden, och har satt sitt hopp till en sista raid mot utomjordingarna: man har planerat att stjäla den teknologi som finns i utomjordingarnas högkvarter och sedan använda det mot dem. Utöver detta så måste du försöka rädda så många människor som möjligt som sitter fängslade hos utomjordingarna. Vissa uppgifter verkar simpla, men utvecklarna tänker inte låta dig komma undan så lätt, utan de har sett till så att omständigheterna gör uppgifterna svårlösliga och ibland nästan omöjliga. Till exempel så måste du vid ett tillfälle utrymma basen där motståndsrörelsen håller till och du får i uppgift att ställa in en säkerhetsanordning som ska förhindra att cyborgerna får tag på information som finns i basen. För att kunna ställa in säkerhetsanordningen så behöver du ett chip som finns inuti en död general som för tillfället ligger i bårhuset och förruttnar. Jaha, så enkelt var det alltså.

Det är bara att pinna ner till bårhuset utan att bli upptäckt, rulla båren med den döde generalen dit där du kan ta ut chipet. Dessvärre upptäcker du till din fasa att det inte finns tillräckligt med ström till operationssalen för att du ska kunna ta ut chipet. Samtidigt måste du också se till att basen blir evakuerad, och klockan går obarmhärtigt snabbt just idag. Verkar det jobbigt? Tänk då på att hela basen är invaderad av fienden som inte vill något hellre än att se dig tillfångatagen. Lycka till!

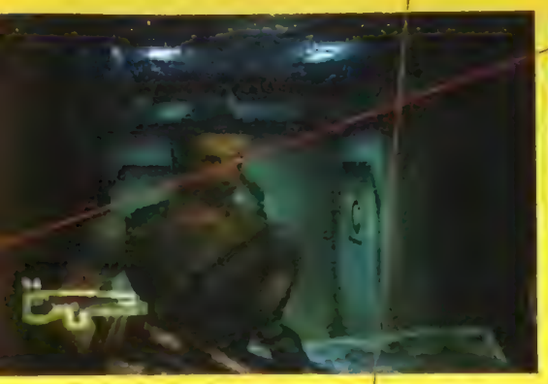
Helt fantastiskt! Vi var dock lite fundersamma över om alla dessa uppgifter kanske blir gemene man övermäktiga, men det har Meegan redan tänkt på:

- Ja, problemlösningen är klurig, och det tar ett tag att lösa varje uppgift, men det är inte så svårt att det känns som någon tråkig plikt som du måste utföra. Dessutom får du relativt många ledtrådar via radio som hjälper dig på vägen.

LEVANDE MÅLTAVLA

Vi ska vara ärliga, det räcker inte med tankekraft för att lösa spelet, utan det gäller ibland att använda handgemäng för att klara bestarna som vill ha ihjäl dig. Men det är du som väljer om det är nödvändigt att slåss eller inte. Bättre fly än illa fäkta, heter ju ordspråket, och det kan vara bra att ha det i bakhuvudet när man spelar *C-12*. När du hamnar mitt i fiendens skottlinje så kan det vara bra att ha polarna i närheten som kan komma till undsättning. Striderna är fantastiskt snygga, och grafiken verkar aldrig svika. Det är lätt att få klaustrofobi när du sitter fast bakom en bil eller liknande och försöker värja dig från krypskyttarnas skott som kommer från alla håll och kanter. Kraftiga explosioner får marken att skaka och lasersikten lyser upp den annars så mörka natten. Du kan börja bli riktigt skrai när du plötsligt har en röd prick i pannan eftersom någon elaksinnad [illegible] med lasersikte då har dig på kornet

" Man måste läsa av miljöerna och själv ta reda på vad som måste göras."



Du kommer att få lattja med en hel massa olika vapen och hjälpmedel. Om du klarar uppdragen på ett tillfredsställande sätt så kommer du att få lägga vantarna på riktigt häftiga prylar.

”Det gäller att hålla sig så kall som möjligt och tänka snarare än slåss och skjuta så mycket och så ofta man kan.”

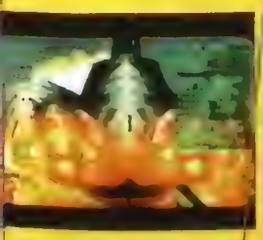
Jodå, läbbans så det räcker. Den fantastiska grafiken tillsammans med ljudet av explosioner och skottsalvor är en superb kombination som borde få även den tuffaste killen att krypa ihop och desperat be om nåd.

Eftersom det är du som har det yttersta ansvaret för att rädda jorden och människorna som fortfarande lever, så är det absolut nödvändigt att du tar dig i kragen och tar dig ur situationer som vi beskrivit ovan. Du har visserligen vänner till hjälp, men glöm inte att de behöver din hjälp också. De skriker på dig över radion vid de mest illa valda tillfällen, och det är ditt val om du vill hjälpa dem eller bara strunta i dem, men då kan du också räkna med att de blir nermosade av cyborgerna. Vill du ha ett rent samvete eller inte, det är helt upp till dig.

De olika monstren behöver tas omhand på olika sätt eftersom de beter sig på sitt eget lilla sätt. (Se ”Monstruösa typer”.) Rymdvarelserna till exempel kan göra jättehopp på flera meter och detta gör att de kommer åt dig var du än befinner dig. Ingen idé att gömma sig alltså. Rymdvarelsernas forskare gillar att leka lite med sitt offer innan de dödar det. Ungefär som katter kan man säga. Deras första attack paralyserar offret och du har några sekunder på dig att ta dig därifrån innan de attackerar igen, och den här gången attackerar de för att döda.

Vad som är bra i spelet är att loppet inte är kört trots att du sitter fast bakom ett hörn medan cyborgerna lajar som bäst med dina kompisar, utan du kan till exempel använda din briljanta hjärna för att tänka dig ur situationen. Du kanske kan smyga in på någon obevakad bakgata och därifrån in i en av fienden övervakad byggnad. Där kan du ta dig upp för trapporna och stanna inomhus medan de andra mejar ner dina vänner och sedan kan du släppa en jättebomb över cyborgerna ute på gatan. Bra va? Det är bra att kunna använda hjärnan istället för att slåss med fienden, speciellt när du inte har så mycket krafter kvar. Till exempel så försöker fienden vid ett tillfälle i spelet invadera en av era byggnader genom ett hisschakt. Då kan du välja mellan att ge dig in i en strid med elakingarna, eller så kan du använda det du har innanför skallbenet och istället försöka blockera schaktet.

Man skulle kunna tro att utomjordingarna bara ställer till förtret, men de är också dumma nog att glömma kvar olika saker som du kan plocka upp och använda mot dem i senare strider. Inget ont som inte har något gott med sig. Som exempel kan vi nämna den röda kontaktlinsen som Vaughan hittar som visar sig vara ett utmärkt hjälpmedel som gör det möjligt att spela i förstapersonsvy. (Se ”Att se rött”.) Sedan finns det tre olika komponenter som du kan blanda ihop för att skapa oljud och annat kul som får marslanerna att blekna. Om du skulle råka stöta på otäcka cyborgvakter så kan du alltid blanda till en explosion som distraherar dem. Skulle du kanske råka i händerna på fienden i den övergivna tunnelbanan så fungerar det måhända bättre att attackera dem med lite frätande syra. Då får du garanterat lättare att ta dig fram.

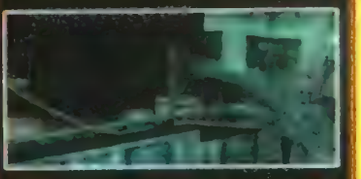


BRA, BÄTTRE, BÄST

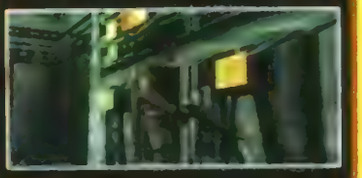
Det är precis det som vi har beskrivit hittills som gör *C-12* det fantastiska djup som alla utvecklare borde eftersträva. Det finns en hel värld att utforska och det tar en hel del tid och koncentration, men det är helt okej att det tar tid. Finns det något tristare än ett spel som man klarar tre gånger om på ▶

MISSION: POSSIBLE

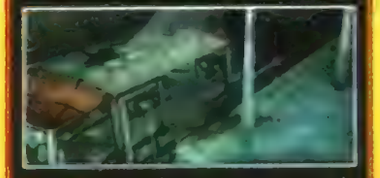
C-12:s problemlösande är perfekt inbakat i handlingen och i miljöerna. Det kräva en del för att klara spelet, men ha lite is i magen, så ska det nog gå bra. Här kommer ett exempel på en uppgift som ska lösas ganska tidigt i spelet.



STEG 1
Vaughan måste ordna så att det finns ström till tågen. Just som han går över signalbryggan så rasar den ihop och klipper av alla strömledningar.

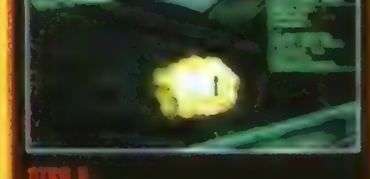


STEG 2
Vaughan hittar dock var han skall få ström ifrån och fixar så att strömtillförseln fungerar igen.

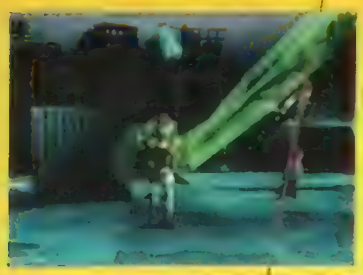


STEG 3
Vad Vaughan inte räknade med var att signalbryggan som klippts av ledningarna tidigare blir strömförande till följd av att han försett järnvägen med ström. Detta är hans enda väg ut.

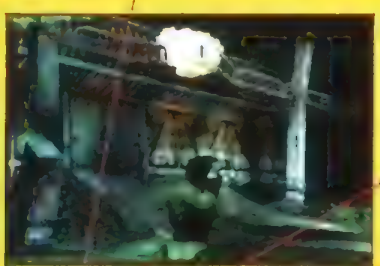
STEG 4
Han söker igenom omgivningarna och hittar en liten kopplingslåda som kontrollerar hur strömmen skall fördelas på järnvägsområdet.



STEG 5
Vaughan spränger lådan och bryter så all strömtillförsel på hela området. Nu kan han gå över signalbryggan utan att bli grillad. Då var det avklarat, dags att ta hand några stompdingar då.



Det är inte så lätt som man kan tro att ha ihjäl utomjordingar tack vare deras avancerade artificiella intelligens. De användar sköldar att skydda sig med under vapenstrider och de gömmer sig bakom en massa olika saker och kastar livsfarliga bomber mot dig. Det gäller att vara alert.



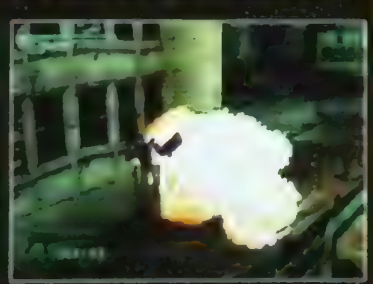
Sent i spelet genomgår Vaughan en förvandling och blir en cyborg. Voila! Det är bara att sätta igång och experimentera med de nya färdigheter du fått.

ATT SE RÖTT:

BIOLOGISKA IMPLANTAT ÄR INTE BARA COOLA, DE ÄR ANVÄNDBARA OCKSÅ.

Förutom att Vaughans laseröga gör att han ser häftig ut, så kan det också hjälpa honom med en del andra saker. Om du håller in (1) och (2) samtidigt så får du spela i förstapersonsvy. Med linsens hjälp kan du också zooma in en utomjordings svaga punkter och på så sätt döda honom mycket lättare. Den hjälper dig också med att förbättra ditt mörkerseende så pass att du kan se cyborger som smyger omkring i nattsvart mörker. Närhelst du kommer in i ett nytt rum så kan det vara bra att scanna området för att se om det finns några användbara saker att plocka upp och kanske viktigast av allt, se om det finns något som du ska akta dig för. Sist men inte minst så kan du med hjälp av linsen läsa utomjordingarnas skumma symboler, eftersom linsen just är utomjordingarnas från början, och det blir oumbärligt om du vill spionera på fienden.

Byt till förstapersonsvy och du upptäcker en oljetunna som du kanske aldrig hade sett annars.



Dräm till tunnan och se hur oljan exploderar och tillintetgör några fula robotar.

en halv dag? Det är precis som Meegan säger:

–Du kan inte bara sätta dig på ett tåg och komma fram på andra sidan, utan du måste genom stadens alla faror. Det gör att spelet känns helt på något sätt. Allt är sammanlänkat och miljöerna runt omkring är realistiska och levande.

Nja, nästan levande i alla fall. Grafiken i *C-12* får dig verkligen att känna som om hela världen var på väg att gå under och att mänskligheten håller på att bli nertrampad av gigantiska cyborger. Med en känsla av *Terminator 2* i bakhuvudet vandrar du omkring i en futuristiskt uppbyggd stad som bara är en skugga av sitt forna jag. Du får hela tiden nya, fantastiska synintryck. Detaljer som är så snyggt gjorda att man knappt kan tro att det är sant. Bilar ligger upp och nervända på gatorna och trasiga kablar hänger från sönderfrasade cementväggar lite här och var. Vägarna är fyllda med kraterlika gropar som vi bara kan fantisera om hur de kommit till. Som ni märker så är miljöerna skrämmande och musiken i spelet bidrar till den atmosfär som rader. Förutom musiken så finns här andra ljud som får dig att hoppa till eftersom du sitter på helspann hela tiden. Kablar som sprakar, ett väsande ljud kommer från okänd källa och från någon slags maskin kommer ett monotont bankande. När du till slut ser ett par glödande röda cyborgögon så har du haft knappen på avtryckaren bra länge och du skjuter i ren panik.

Ni ska inte tro att det blir mindre läskigt ju längre ni kommer i spelet. *C-12* är riktigt kusligt rakt igenom, och när man kommer vidare till de högre nivåerna så får man dessutom fajtas mot alien warriors som är aningen vassare än cyborgerna. Motståndsrörelsen blir mer och mer desperat och spelet blir därmed svårare och svårare. Det gäller att hålla sig så kall som möjligt och tänka snarare än slåss och skjuta så mycket och så ofta man kan. Så småningom kommer du fram till ett slags laboratorium där människor förvandlas till cyborger och det gäller att inte vara kräsmagad här. De här scenerna är något av det värsta vi någonsin sett på PlayStation. Skriken ekar mellan väggarna samtidigt som du får se hur dina vänner är nersänkta i stora kar med bubblande innehåll som verkar allt annat än nyttigt att bada i.

Vi har inte ens beskrivit hälften av vad spelet har att erbjuda, för det skulle ta på tok för mycket plats. Vi kan i alla fall sammanfattningsvis säga att *C-12* är ett ambitiöst spel som siktar på att hela tiden förvåna och förfära spelaren. Det är omöjligt att spela det här spelet utan att bli berörd på något sätt av de explosiva striderna och den firnurliga problemlösningen. Det gäller att ha nerverna under kontroll om man ska palla trycket. Vi kan knappt vänta tills spelet kommer ut i butikerna så vi får höra era åsikter. ■

MONSTRUÖSA TYPER

HÄR HAR VI RADAT UPP NÅGRA AV DE MONSTER SOM DU RÅKAR UT FÖR I C-12. LÄS OCH LÄR.

Cyborg Human

En enfaldig typ utrustad med ett maskingevär. Programmerad att ha ihjäl sitt mål med omedelbar verkan.

Probe Druid

Ungefär som en vakthund. Den har ett slags larm som sätter igång så fort den ser dig, och inom en mycket snar framtid så kommer stället att krylla av cyborger.

Alien Warrior

Bra mycket klyftigare än en vanlig cyborg. Dessa varelser kan hoppa imponerande långt och när den blir attackerad så höjer den en skyddande sköld. Inte så lätt att tas med alltså.

Alien Spider

Irriterande utomjordisk insekt som spottar frätande syra och föder hundratals småspindlar som du snabbt måste bli av med om du får dem på dig.

Alien Rhino

Lika dum som ful, men också lika stark som den är ful. Den har tulingen kan plocka upp allskons bråte och använda det som vapen mot dig.

Alien Assassin

Farlig, snabb och utrustad med klolikande verktyg. De jagar i par och arbetar så att den ene av dem distraherar dig medan den andre attackerar bakifrån.

Finns i din butik

Dynasty Warriors 2
Ett av världens mest sålda spel till PS2.

Robot Warlords
Ett mycket starkt spel till PS2.

Kommer snart

Black & White
"Det mest efterlängtade PC-spelet någonsin"
Bill Gates

Operation WinBack
Troligen den mest efterlängtade titeln till PS2.

CMN Group SCANDINAVIA

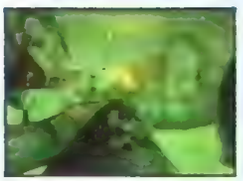
CMN Group™ Scandinavia, telefon 08-731 57 60

PLAYSTATION2

MÅNADENS PS2-SPEL

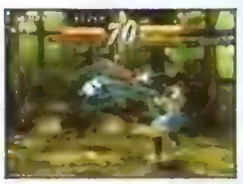
Moto GP 32

”I *Moto GP* har Namco fångat GP500-känslan perfekt. Och, vad viktigare är, även skapat ett roligt racingspel till PlayStation2.”


Rayman Revolution

Unreal Tournament 30

Moto GP 32


Rayman Revolution

Rayman Revolution 33

Street Fighter EX3 33

Unreal Tournament

BETYGSKALA

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekomenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dea som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del ändre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekomenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

KOMMANDE PLAYSTATION2-SPEL 2001

BÖRJAN AV 2001
Rayman Revolution – Ubi Soft
Stunt GP – Virgin
SkySurfer – Sunsoft
Driving Emotion Type 2 – EA
F1 Racing Championship – Ubi Soft
Street Fighter EX3 – Capcom
Unreal Tournament – Infogrames
Top Gun ITF – Titus
Shadow Man 2 – Acclaim
Gun Griffon Blaze – Swing
Kengo – Ubi Soft
Armoured Core 2 – Ubi Soft

VÅR
Moto GP – SCEE
Eternal Ring – Ubi Soft
Evergrace – Ubi Soft
Robot Warlords – Midas
Formula One 2001 – SCEE
NBA Hoopz – Midway
Carrier: The Next Mutation – Jaleco
Warriors Of Might and Magic – 3DO
Shadow Of Memories – Konami
ESPN NBA 2 Night – Konami
Project Eden – Eidos
WDL: Thunder Tanks – 3DO
Summoner – THQ
MTV Music Generator – Codemasters
Z.O.E. – Konami
No One Lives Forever – Fox
Knockout Kings 2001 – EA
The Bouncer – Square Europe
The World Is Not Enough – EA
Gran Turismo 3 – SCEE
MDK2: Armageddon – Virgin
Black & White – EA
The Gift – Cryo
Jungle Book – Ubi Soft
Winback – Midas
Silpheed – Swing
Player Manager 2001 – 3DO
Herdy Gerdy – Eidos
LMA Manager 2001 – Codemasters
Rally Championship – EA
Need For Speed – EA
War Monkeys – Take 2
Gauntlet: Dark Legacy – Midway

SOMMAR
Oni – Take 2
Onimushi – Capcom
Evil Twin – Ubi Soft
Red Faction – THQ
Ring Of Red – Konami
Tokyo Highway Challenge – Ubi Soft
Commandos 2 – Eidos
Evil Dead 2: Hail To The King – THQ
Robocop – Titus
Half-Life – Sierra
Age Of Empires – Konami
Dark Cloud – SCEE
Dropship – SCEE
Extermination – SCEE
Kart Fury – Midway
Lotus Challenge – Virgin
Sky Gunner – SCEE
Sky Odyssey – SCEE
Spy Hunter – Midway
Star Wars: Starfighter – Activision
Star Wars: Super Bombad Racing – Activision
Titanium Angels – SCI
UEFA 2001 – Take 2
Wipeout Fusion – SCEE
World Rally Champ 2001 – SCEE

SLUTET AV 2001
Metal Gear Solid 2 – Konami
Final Fantasy X – Square Europe
Soul Reaver 2 – Eidos
Stunt Man – Infogrames
WWF Smackdown 3 – THQ
360° Challenge – Acclaim
Gunslinger – Activision
Tony Hawk's Pro Skater 3 – Activision
Aliens: Colonial Marines – Fox
Bloody Roar 3 – SCEE
US Navy Seals – Jaleco
FIFA 2002 – EA
Silent Hill 2 – Konami
Kelly Slater's Pro Surfer – Activision
Baldurs Gate Legends – Virgin
Starsky And Hutch – Empire
Ghostmaster – Empire
VIP – Ubi Soft
Run Like Hell – Virgin
World Sports Cars – Empire
Star Wars: Online – Activision
The Getaway – SCEE
Technomage – Infogrames
Grand Theft Auto 3 – Take 2
Wing Over 3 – JVC
Eighth Dawn – Empire
The Italian Job – SCI

Det finns mängder av vapen i *Unreal Tournament*, allt från små pistoler till jättelika raketskjutare.

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- GENRE
- SÄRSKILDA INSLAG
- RELEASEDATUM
- HEMSIDA

Unreal Tournament

DÖDA ELLER DÖDAS I DETTA BRUTALA FÖRSTA

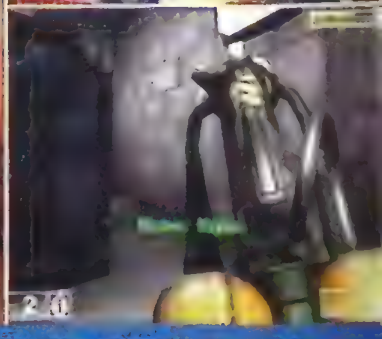
U*nreal Tournament* försöker putta ner *Quake* från tronen. Den senare har varit den ledande spelserien i första persons shoot 'em up-genren i åratal nu. Därför kommer det som en stor överraskning när PC-spelare säger att de föredrar *Unreal* framför *Quake 3 Arena*.

Den version till PlayStation2 som vi spelade förklarade varför alla hetsat upp sig så. Det finns fem olika varianter om du spelar själv (Deathmatch, Domination, Capture The Flag, Assault och Challenge), du har en tillfredsställande och uppfinningsrik samling vapen och robotarnas – både dina medhjälpare och motståndare – artificiella intelligens är hög.

Som väntat finns det inget äventyr att klara i *Unreal Tournament*. Enspelarläget är i mångt och mycket ett träningsmoment, där du får slåss med och mot robotar som har riktigt hög artificiell intelligens och tar efter beteendet hos mänskliga spelare. Du kan finslipa din teknik till en Deathmatch och lära dig hantera stora strider.

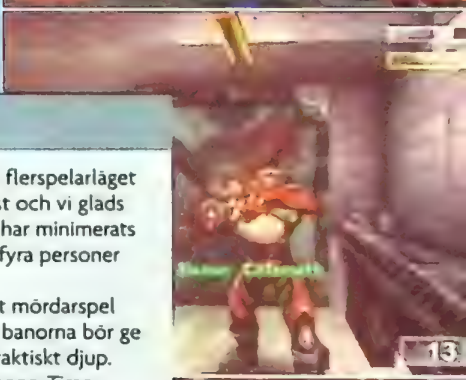
Unreal Tournament är ju från början ett PC-spel, vilket ibland märks och ibland inte. Arenorna har modifierats för att passa handkontrollen, även om de bygger på den typen av fria, flytande rörelser som en PC:s mus och tangentbord erbjuder – det är fortfarande det bästa kontrollsystemet för första persons shoot 'em up. På PlayStations ana-

Vem behöver springa omkring när det går att stå stilla och skjuta alla fiender med ett smidigt gevär (ett sniper rifle, närmare bestämt).



I SPELET ELANDAS BANDERNA FRÅN PC-SPEL MED 15 NYA BANOR SOM ÄR EXKLUSIVA FÖR PLAYSTATION2 ● RÖRELSERNA ÄR LÄSKIGT VERKLIGA ● *UNREAL TOURNAMENT*

Action för fyra. Du och tre kompisar kan få varsin del av skärmen och delta i ett par riktigt roliga skottlossningar.



PERSONS SHOOT 'EM UP

loga handkontroll har styrningen spritts ut över alla dess spakar, knappar, axelknappar och styrkors, vilket gör att du får händerna fulla. Det är okej så länge du bara rör dig framåt och bakåt, men att titta uppåt och neråt fungerar inte alls. Och de finjusteringar som krävs för att sikta precist på en fiende ovanför eller under dig är alldeles för krångliga. Mot de senare banornas robotar, då snabba reaktioner är livsavgörande, kan detta bli ett allvarligt problem.

Efter ett tag lär den långt ifrån idealiska spelkontrollen bli mer intuitiv, men det finns en snabb och enkel lösning på problemet, åtminstone när du spelar själv. Har du ett tangentbord och en mus som är utrustade med USB-kontakter kan du koppla in dem i din PlayStation2, eftersom *Unreal Torunament* är kompatibelt med båda två. I flerspelarläget däremot springer ju alla omkring med analoga handkontroller och då kan det ändå bli ett par underhållande skottlossningar. Det är flerspelarläget som kommer att fungera bäst och vi glads över att förlusten av frames har minimerats på de delade skärmarna när fyra personer spelar samtidigt.

Unreal Tournament är ett mördarspel och den smarta designen av banorna bör ge skottlossningarna lite extra taktiskt djup. Frågan är bara om det kan toppa *Timesplitters*. Läs recensionen i nästa nummer. ■

Chris Buxton

En vanlig syn i *Unreal Tournament* – en fiende dödas av ett massivt eldklot.

Raketer!

Med inte mindre än tre olika sätt att avfyras på är raketskjutaren det bästa vapnet i *Unreal Tournament*. Trycker du på den vanliga skjutknappen skjuter du en raket, trycker du på den alternativa skjutknappen lobbar du ut den, som om den vore en granat. Men bäst av allt är att hålla inne den vanliga skjutknappen och bygga upp en skottsalva med upp till sex raketer som alla skjuts ut samtidigt.

STÖDER I-LINK, SÅ DE MED TVÅ PLAYSTATION2, TVÅ TV-APPARATER OCH TVÅ EXEMPLAR AV SPELET KAN SPELA PÅ VARSIN SKÄRM.

Aj! Det gäller att du lär dig använda bromsarna på rätt sätt, annars kan det göra ont.

Repriserna är spektakulära. Kamerans skakningar ger en extra dos realism.

MOTO GP

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

World Superbike, det är det enda som hörs om motorcykelvärlden nuförtiden. Men är det ren underhållning du är ute efter hittar du det, konstigt nog, i tävlingarna med lite svagare motorer. Ta tävlingar med 125 och 250cc – de kanske saknar de otroliga toppfarterna från 1000cc-motorcyklarna, men med 21 rödögda förare som alla siktat in sig på samma position kommer det garanterat bli spännande.

Konstigt nog är GP500-tävlingar inte lika populära här i Europa som i Japan. Motorcyklarna har samma smidigthet som du kan se i de lättare viktklasserna, men med en hastighet och acceleration som liknar World Superbike. I *Moto GP* har Namco fångat GP500-känslan perfekt. Och, vad viktigare är, även skapat ett roligt racingspel till PlayStation2.

Det första du lägger märke till är hur vackert spelet är. Motorcyklarna, banorna, förarnas animation: allting har polerats till max. Förarna lutar sig i kurvorna, tränger ut motståndare, tittar över axeln när någon närmar sig och upp-

"Det första du lägger märke till är hur vackert spelet är"

träder i allmänhet precis som riktiga personer på riktiga motorcyklar.

Men det är förstås sättet som fordonen styrs på som är viktigast i ett racingspel. Spelkontrollen fungerar, som tur är, riktigt bra, även om den inte är riktigt så känslig som vi ville ha den. Att köra genom en skarp kurva handlar helt och hållet om att kunna bromsa på rätt sätt – svänger du med bara lite för hög fart flyger du rakt ut från banan och in på sjukhuset. Du måste köra precis så snabbt som dina däck klarar, men aldrig tappa greppet.

Det bästa med *Moto GP* är dock att tävlingarnas action är tillräckligt tillfredsställande för att du ska vilja göra bra ifrån dig – något som bara *Colin McRae*- och *Gran Turismo*-spelen klarat tidigare. Om vi ska jämföra med andra spel påminner det nog mest om *Moto Racer World Tour* (7/10 i PSM 36), fast med en snyggare grafik och en svårighetsgrad som sträcker sig till precis under det omöjliga. Och så får vi inte glömma repriserna. Äntligen får vi se fotolik realism i TV-spel. Underbart. ■ **Al Bickham**

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett extremt smidigt spel, både vad det gäller grafik och spelbarhet.

8

AV 10

RAYMAN REVOLUTION

FAKTA

- **UTGIVARE** Ubi Soft
- **UTVECKLARE** Ubi Soft
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Plattformsspel
- **DISTRIBUTÖR** Ubi Soft
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]

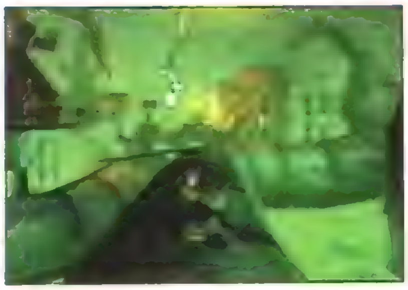
Raymans första äventyr till PlayStation2 kommer med mer bevis, om det nu behövs, för att föregångaren fortfarande är en maskin att räkna med. Ubi Soft har lagt till några nya funktioner och mixtrat lite för att anpassa spelet till den nya konsolen, men som i så många andra spel till PlayStation2 är det bara ytliga förändringar. I grund och botten är det bara ett PlayStationspel med extra bra grafik.

Om vi går över till storyn kan vi berätta att Raymans värld tagits över av robotpirater från yttre rymden. De har spritt ut planetens livskraft (små glödande bollar som kallas Lums) på de olika kontinenterna. Din uppgift är att hitta 1000 Lums och återinföra fred på planeten.

Om du tycker att det låter bekant beror det på att Raymans första äventyr på den nya konsolen är näst intill identiskt med det sista på PlayStation (*Rayman 2: The Great Escape*, 8/10 i PSM 34). Inte för att *Rayman Revolution* är något dåligt spel. Tvärtom. Den snyggt renderade grafiken hjälper till att skapa ett av de mest attraktiva och atmosfäriska PlayStation2-spelen som gjorts hittills. Det går inte att förneka att den underbara grafiken, den smidiga animationen och de häftiga klippen mellan olika kameravinklar som gör det till ett väldigt engagerande och underhållande spel. Men vill du verkligen lägga ut hundratals kronor på något som egentligen inte är mer än lite förbättrad grafik, när PlayStationversionen redan är ett tredimensionellt tecknat äventyr av högsta klass? Nja.

Nick Ellis

Invånarna i Raymans värld kallar på honom och ber honom besegra piraterna.



SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

Ett charmerande spel med bra spelbarhet, men som, bortsett från den snygga grafiken inte erbjuder någonting nytt.

7 AV 10

STREET FIGHTER EX 3

FAKTA

- **UTGIVARE** Capcom
- **UTVECKLARE** Arika
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Beat 'em up
- **DISTRIBUTÖR** Vision Park Distribution
- **ANTAL SPELARE** 1–2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]

För åtta år sedan, när *Street Fighter 2* släpptes, blev hela spelvärlden förälskad i dess simpla upplägg med attacker och blockeringar. Tidningar fyllde sida efter sida med ostoppbara kombinationer och gick igenom varenda liten attack in i minsta detalj.

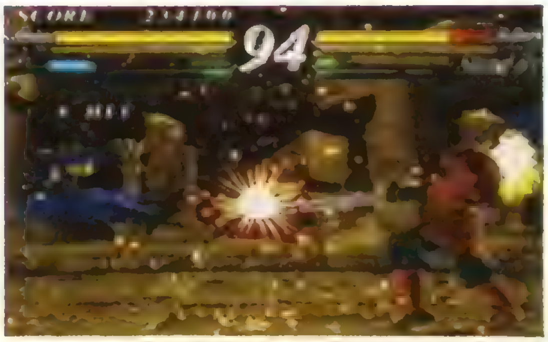
En kvarts rotering och ett slag, en kvarts rotering och en spark: det var ett spel som gav dig mängder av blåsor på tummarna. Men du fortsatte ändå spela, eftersom känslan av att utföra en matchvinnande rundspark i din motståndares ansikte var helt oslagbar.

Även det bästa kan dock bli uttjatat, och efter alldeles för många uppföljare har Capcoms fightingbibel förlorat den betydelse den en gång hade. Nu, i och med seriens första framträdande på PlayStation2, får Capcom slå ur underläge då *Tekken Tag* blivit publikens nya favorit.

Efter det första intrycket är det inte svårt att förstå varför. Det tredimensionella *Street Fighter Ex 3* kommer aldrig i närheten av den polerade polygongrafik som utmärker dess rival. Men går du lite mer på djupet märker du att spelets dynamik är helt intakt. Det bygger på reaktioner och det kanske inte är lika djupt som *Tekken*, men betydligt mer instinktivt och, på något sätt, tillfredsställande.

Har ni inte spelat ett *Street Fighter*-spel sedan *Turbo*-dagarna, så kommer det kännas som att träffa en gammal vän (som du ger en skön spark i huvudet).

Ste Curran



Hoppa, sparka, hoppa, sparka – en taktik som *Street Fighter*-veteraner känner till väl.

En spark i huvudet kanske är enklare, men en mage full av taggar är väldigt spektakulärt, och känns betydligt mer.

SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

Det kunde vara snabbare, det kunde vara snyggare – men det är fortfarande riktigt underhållande.

8 AV 10

NYTT FULLSPÄCKAT NUMMER UTE NU!

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK
EFTERFORSTA UTGÅVAN

Mars 2001 Pris 59:-

QUAKE III TEAM ARENA

Våldsamt lagspel!

Black & White

Gudomligt vansinne!

DESPERADOS

Vildsint western-strategi!

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Brutal fantasyaction!

Dessutom:

FREEDOM FORCE, WARRIOR KINGS, OPERATION FLASHPOINT, MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, STARTOPIA, COSSACKS, ANACHRONOX, HOSTILE WATERS, CLIVE BARKER'S UNDYING, THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

MD Modström Datafärlag AB
TIDSAM
03
7 388075 505907
0755-03

1280 MB ACTION

www.pcgamer.net

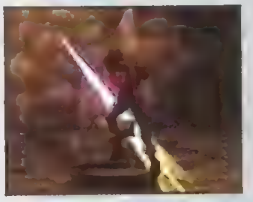
DUBBLA CD-SKIVOR

RECENSIONER

MÅNADENS SPEL

LMA Manager.....36

”Även om *LMA Manager 2001* är lika tydligt och enkelt att använda som sin föregångare så lyckas det ändå introducera många fler saker att göra och oroa sig för.”



Legend Of Dragoon

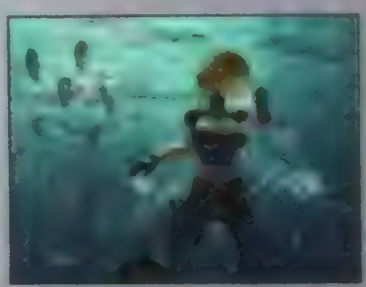
Aqua GT

K1-Grand Prix

Frogger 2

LMA Manager 2001 36
Duke Nukem: Land Of The Babes ... 42
Legend Of Dragoon 44
Danger Girl 46
Spec Ops: Ranger Elite 47
Aqua GT 48
K1-Grand Prix 49
102 Dalmatians 49
WDL: Thunder Tanks 50
Ms Pac Man: Maze Madness 50
Vegas Casino 51
Pinball Power 51
Frogger 2 52
Galaga 52
Budgetspel (Tekken, Spyro 2, Grandia, Galerians, Adidas Power Soccer, Jade Cocoon) 53

Duke Nukem



Danger Girl

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Se också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-445 50 50
KONAMI	08-428 87 90
NORDIC SOFTSALES	08-636 22 50
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk.Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och dåraad inte ens värt att provspela

Med *LMA Manager 2001*:s uppfräschade matchsekvenser är det lika härligt att dundra in bollen i mål som i *ISS*. Men det är också lika smärtsamt att förlora.

ALDRIG HAR DET VARIT SÅ KUL ATT STÅ BREDVID PLANEN

LMA Manager 2001

Du måste inte kolla statistiken för att veta om ditt lag blivit

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Managerspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER

Har du inget emot att spela med förra årets statistik? Skaffa då det bästa managerspelet från år 2000.

Den bästa komplimangen vi kan ge *LMA Manager 2001* är nog att du snabbt glömmer bort att det är ett managerspel. Naturligtvis har det sina menyer, sin statistik och sina små mätare, men efter ett par matcher märker du inte längre att du bläddrar mellan dem, eftersom du är så koncentrerad på att utforma ett lag som kan vinna mästerskapet.

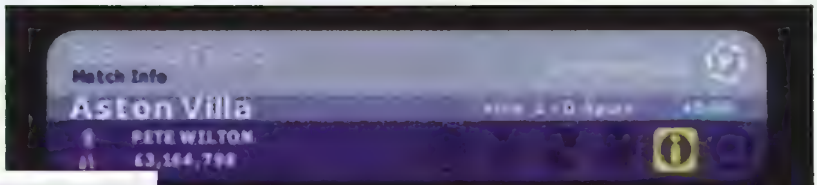
Förra årets *LMA Manager* (spelet har en licens från League Managers Association) var banbrytande i och med att det tog bort alla överflodiga och krångliga menyer som PC-spelen varit fyllda av. Äntligen fick vi ett tydligt och smidigt managerspel. Det såg inte bara snyggt ut – spelkontrollen, som använde axelknappar och enkla knapptryckningar, gjorde faktiskt att det blev mycket roligare att bestämma över ditt lag. En kraftfull sökmotor gjorde att det inte blev så långtråkigt att leta upp nya, fräscha talanger. Och med en hel uppsättning medhjälpare lättades bördan ytterligare, då du slapp ta hand om trista saker som kontraktskrivning, sponsorskap och till och med träning. Det första *LMA*-spelet bevisade helt enkelt att ett managerspel kan vara tillräckligt polerat och smidigt för att konkurrera med *Tomb Raider*, *Wipeout* och *Spyro* utan att framstå som PlayStations mesiga alternativ.

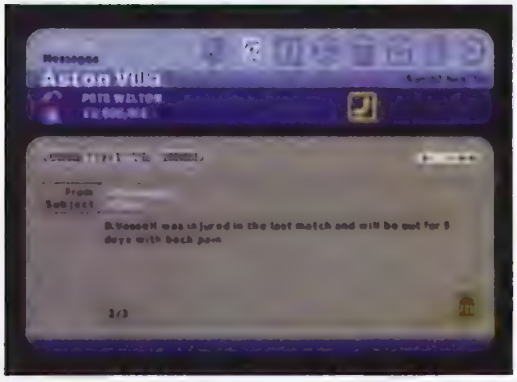
LMA Manager 2001 är dock betydligt mer mångsidigt än sin föregångare. Under allt glitter och alla finjusteringar gömmer sig ett spel som är redo att när som helst punktera dina ambitioner och förminska dina tillgångar, precis när du tror att du blivit bäst. I det första *LMA Manager* fick du pengarna för att köpa spelare, betala spelare och personal och bygga arenor från en enda stor pott. I uppföljaren har din ekonomi fått mer realistiska restriktioner, vilket betyder att du har en begränsad budget för både spelar- och personallöner och att även småsaker som bevakning av kommande motståndare kostar pengar. Detta innebär bland annat att du kan välja spelare utan kontrakt helt gratis men att du kanske inte har råd med deras omättligt höga löner. Realistisk är också den katastrofala effekten på lagandan som ett par dåliga resultat kan innebära. Att välja en munter lagkapten eller vila dina spelare kan hjälpa, men i slutändan är det bara en vinst som kan få laget på bättre humör – precis som i verkligheten. Nackdelen är att ditt lag efter en vinst verkar vara oövervinneliga, tills de plötsligt en vacker dag åker på en snöplig uddamålsförlust. Även om *LMA Manager 2001* är lika tydligt och enkelt att använda som sin föregångare så lyckas det ändå introducera många fler saker att göra och oroa sig för.

Det går inte att komma ifrån det faktum att alla managerspel, *LMA Manager 2001* inkluderat, kräver att du lägger ner extremt mycket tid och tänkande för att lyckas – det är spelarnas träning som allra mest påverkar matchresultaten. *LMA Manager 2001* tjänar mycket på att du kan hoppa upp till sju dagar framåt i tiden om det kommer en period då ditt lag inte har några matcher. Spelarna fortsätter träna och du meddelas om eventuella resultat, skador eller annan utveckling som sker under tiden. Det enda du missar är fem minuters tryckande på "yes" eller "no" för att komma till nästa dag. Att lägga upp

Gront betyder att en spelare är matchens lirare – hans matare är på topp.

Fula tacklingar kan leda till att dina spelare blir skadade i flera månader. Men realistiskt nog är mindre skador, som stukningar, vanligare. Har du råd med en specialist?



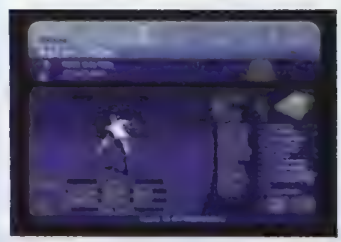


HUR MAN...

TRÄNAR FÖR ATT VINNA

Efter att ha valt vilken formation och spelstil du vill ha kollar du den taktiska displayen. Den vita linjen visar ditt lags nuvarande position och den gula var de borde vara. Är det ett litet mellanrum ska du koncentrera dig mer på individuell träning än på lagträning.

Innan du väljer ett träningsmoment för en spelare ska du kolla hans moral. Ser ansiktsikonen miserabel ut bör du fundera på att vila spelaren för att få honom på bättre humör. Är han redan glad väljer du en färdighet (skill) som du vill att han ska jobba på.



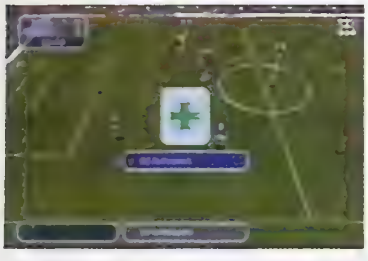
Du måste hålla ett öga på mätaren för uthållighet (stamina) eftersom för mycket färdighetsträning kan sänka den. Men efter ett par dagar bör du se en förbättring i form av gröna pilar på displayen för färdigheter. Den generella regeln säger att ju yngre spelaren är desto mer kan han lära sig.

bättre, du märker det själv

din egen träning är oftast en av de mest ansträngande uppgifterna i managerspel. Men i *LMA Manager 2001* innebär den enkla spelkontrollen och bredden i varje träningsmoment att lite pillrande på dag ett kan få dina spelare att bli bättre och bättre i flera veckor efteråt (du kan också strunta helt i träningen och överlåta den till huvudcoachen). Väljer du till exempel att en forward ska träna på "Box Work" kan inte bara hans skott utan också hans teknik och hans passningsspel förbättras – vilket de gröna pilarna som dyker upp bredvid färdigheterna i hans statistik visar. Men statistik kan, precis som aktier, gå både upp och ner. Om du inte justerar varje spelares mätare för Stamina/Skill och Rest/Training kommer deras form bli sämre och moralen kommer att sjunka. Rent generellt har coachaspekten av saker och ting expanderat ordentligt. Du kan ställa in fem olika taktiska mätare, istället för att bara välja en taktik, och du kan utse en "playmaker". Men när det kommer till formationer känns det fortfarande lite begränsat. Mindre från de kända lagen och mer enkla formationer (en spelare som håller sig precis framför de fyra bakersta, till exempel) hade fungerat bättre.

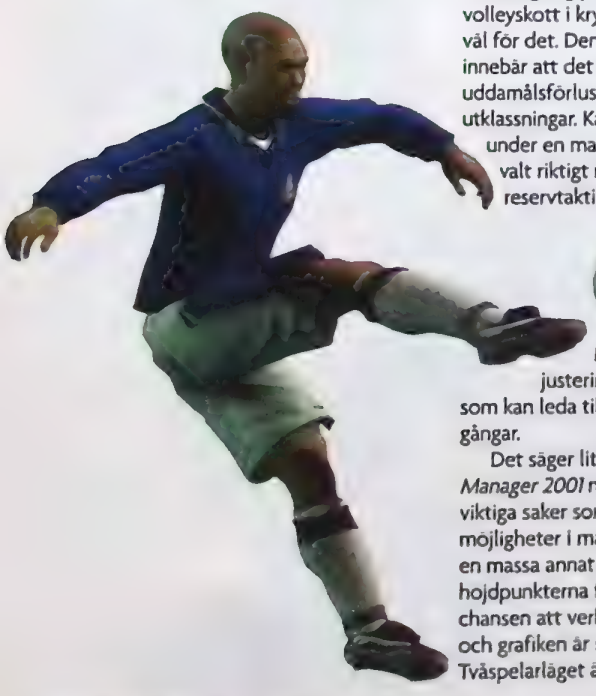
I slutändan är det ändå matcherna som skiljer de bättre lagen från de sämre. Och det är under matcherna som *LMA Manager 2001* helt enkelt utklassar sina rivaler. På samma enkla sätt som i föregångaren springer de små spelarna omkring på planen, men de är nu ännu mer livfulla och individuella. Du måste inte kolla statistiken för att veta om ditt lag blivit bättre, du märker det själv när spelarna börjar använda smidigt passningsspel och rör sig som de ska. Visst, bristen på scrollande textkommentarer gör att du ibland inte vet vem som tacklat vem. Men en display som förvandlar statistik och strategier till fantastiska ▶

Motorn för höjdpunkterna har förbättrats avsevärt, för att du ska kunna återuppleva de klassiska målen. Spelar du mot en kompis kan det bli väldigt förnedrande.



Mer information: Medan du gläds åt ditt eget lags framgångar kan du se resultat från andra matcher längst ner på skärmen.

Det kan bli allt ifrån snöpliga uddamålsförluster till

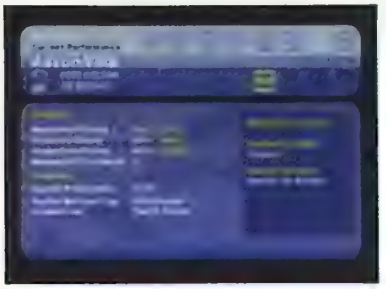


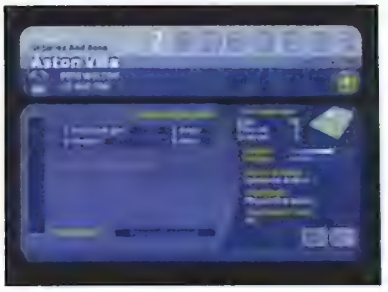
dribblingar, grymma krossbollar och volleyskott i krysset kompenserar mer än väl för det. Den större bredden på spel innebär att det kan bli allt ifrån snöpliga uddamålsförluster till rena och skära utklassningar. Känner du dig pressad under en match och anar att du inte valt riktigt rätt taktik kan du använda reservtaktiker (simpla, förvalda taktiker som kan användas mitt i matcherna med hjälp av axelknapparna). Men det är bara subtila justeringar under träningarna som kan leda till några långlivade framgångar.

Det säger lite om kvalitén på *LMA Manager 2001* när det trots sin fokus på viktiga saker som träning, strategi och valmöjligheter i matcherna ändå innehåller en massa annat smått och gott. Under höjdpunkterna från matcherna får du chansen att verkligen studera varje mål, och grafiken är snyggare än någonsin. Tvåspelarläget är smidigare och lagen kan sparas för att användas mot en kompis. Det finns ännu fler utmaningar (vad sägs om ett dream team vårt 100 miljoner pund?), mer detaljerade rapporter från motståndarnas matcher och du kan få chansen att bygga en helt ny arena från grunden. Men det som imponerar mest är den idé som genomsyrar layouten och navigationen av varenda liten skärm. Vill du veta vilka som är de nuvarande stjärnorna? Då går det inte bara att se dem insatta i dina egna formationer – du kan dessutom lägga ett bud på dem direkt från stjärnskärmen (och från i princip alla andra skärmar där spelare finns listade). Inte ens laddningsskärmarna tråkar ut dig, då en liten display talar om vilka som just satts upp på transferlistan, vilka som flyttat var och vilka som skadats.

Så är det ett perfekt spel? Tja, är du pedantiskt lagd kan du ju säga att det alltid finns plats för förbättring. Taktiskt sett är det fortfarande lite lättviktigt jämfört med *Player Manager 2001*, även om det överglänser Ancos spel när det gäller lättillgänglighet och generell balans. Ibland vill du verkligen själv dra spelare till särskilda positioner istället för att räkna med att mätarna och spelarrollerna gör det åt dig – ett irritationsmoment som förvär-

Kalendern är både snygg och användbar då den låter dig hoppa framåt och skippa långa perioder då ditt lag inte spelar några matcher. En riktigt praktisk tidsdödare.

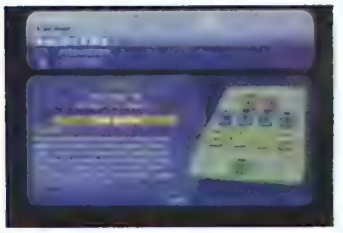




Ungdomsspelare kan få skriva på kontrakt för två veckors spel, så att du får se om de är bra eller inte.

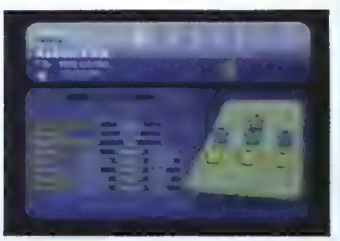
HUR MAN...

LURAR MOTSTÅNDARNA



Du ska alltid betala en duktig scout för att rapportera om dina nästa motståndare. Det är väl använda pengar då scouterna berättar för dig om motståndarnas formation, deras nuvarande form och deras bästa spelare. Anfaller de på kanterna ska du placera backarna långt ut, föredrar de mittfältet försvarar du dig på djupet.

Kontrollera alltid motståndarnas uppställning precis innan matcherna. Är du orolig för deras stjärnspelare kan du markera honom via dessa skärmar – välj en spelare vars position är passande för att markera stjärnspelaren.



Om du hela tiden fastnar i offsidefällor eller om motståndarna alltid tar sig igenom ditt försvar kan du alltid dra tillbaka försvarare eller anfallare. Det gör du genom att ändra de taktiska kontrollerna Deep/Pressing och Defence/Attack. Som en sista utväg kan du också välja reservtaktikerna.

rena och skära utklassningar

ras av de begränsade formationer som finns att tillgå. De rivaliserande managernas intelligens kan ibland ifrågasättas då de lite väl ofta vill sälja sina bästa spelare.

Men vore det inte så skulle antagligen spelarmarknaden stagnera och fyllas av utländska spelare som vägrar spela utan extremt höga löner. Trots sådana små skönhetsfläckar är *LMA Manager 2001* ändå minst lika bra som, och ibland bättre än, originalspelet. Codemasters kunde ha gjort som *FIFA* och bara släppa en uppfräschad version med lite ny statistik, men de var modigare än så och beslöt att behålla grunden från *LMA Manager* och ändå förändra en hel del. Resultatet blev inte bara ett mycket bra managerspel utan också ett mycket bra PlayStationspel. ■

Pete Wilton

San Siro-stadion? Nja, inte riktigt. Men efter ett par år (och ett antal miljoner pund) kan du fräscha upp din arena eller bygga en helt ny.

FÖRLÄNGNING

Det slutar inte här. PSM:s experter har jobbat hårt med *LMA Manager 2001*. Vänd blad och kolla in de exklusiva tipsen.

BETYG

GRAFIK:	Otroligt snyggt för att vara ett managerspel	8
SPELBARHET:	Beroendeframkallande, tillfredsställande och bra balanserad	9
LIVSLÄNGD:	En riktig utmaning – det tar flera säsonger att klara	10

TOTALT
Alla borde gilla *LMA Manager 2001*. Det är logiskt, snyggt och fyllt av smarta idéer, det är utmanande nog att tilltala managerfans och det är tillräckligt lättillgängligt för att alla andra ska gilla det. Köp!

9 AV 10

Låt inte vem som helst lägga frisparkarna, utan håll utkik efter en spelare som kan göra någonting av dem. Om spelarens moral är hög kommer han skjuta på mål.

DU HAR LÄST RECENSIONEN OCH SETT BETYGET, NU ÄR DET DAGS ATT BÖRJA PLANERA LIGAVINSTEN. HÄR ÄR VÅRA EXPERTERS EXKLUSIVA TIPS.

LMA Manager 2001

Hur man blir den

Acceptera det faktum att

1. Använd reservtaktiker (Dugout Tactics). Till exempel kan du, om du verkar vara på väg att förlora när det är tio minuter kvar av matchen, använda All Out Attack eller Long Ball. Alternativt kan du, om du försöker behålla en ledning, använda Keep Ball eller något annat defensivt.

2. Under en match kan du hålla utkik efter resultaten i dina rivalers matcher. Utgången i andra matcher kan vara avgörande för vad ditt eget lag behöver göra och inte göra. Det är extra viktigt att tänka på om du kör en Short-Term Challenge.

3. Använd Team Tactics och Team Training på ett bra sätt. Försök att spela efter ditt lags förmåga eller acceptera det faktum att det kommer ta tid att lära dem spela på ditt sätt.

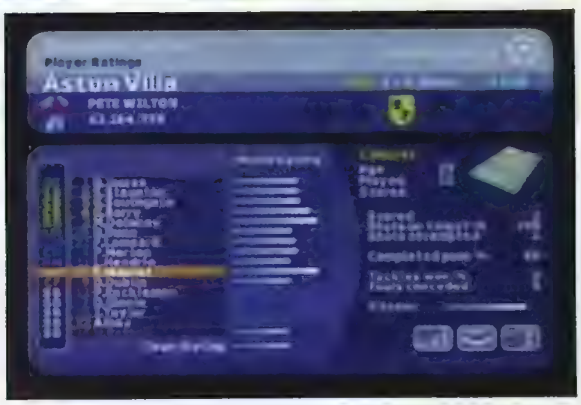
4. Budgeten för spelarlönerna begränsar den summa pengar du kan erbjuda en ny spelare. Du tjänar pengar på att sätta upp spelare du inte gillar på listan för Free Transfers. Det är det snabbaste sättet att slippa betala deras lön.

5. Om du inte spelat *LMA Manager* tidigare bör du använda Pre-Set Tactics i början. Då kan du lättare vänja dig vid det stora antalet taktiska möjligheter som finns tillgängliga. Du kan sedan börja göra mindre förändringar när du känner att du blir mer van vid de olika taktikerna.

6. När en scout bevakar en spelare kommer han återvända till dig med tre matchrapporter, som hela tiden blir mer och mer detaljerade. Om du inte är säker på att köpa en särskild spelare kan du använda alla rapporterna för att få en bättre bild av honom.

7. Låt alltid en av dina bästa scouter rapportera om din nästa motståndare. Han kommer att tala om vad de använder för formation och taktiker och påpeka om det finns några farliga spelare att hålla utkik efter.

Ett bra passningsspel är viktigast om du vill bygga upp anfall med bra flyt i. Mixtra med mataren för Patient/Direct för att få den rätta blandningen av korta och långa bollar. Och så måste du förstås ha passningsskickliga spelare.



ultimata managern

det kommer ta tid att lära dem spela på ditt sätt

8 Om det finns en farlig spelare i motståndarlaget så får du låta någon i ditt lag se till att han bli ofarlig. Du kan välja precis vilken spelare som ska markeras i sektionen innan matcherna.

9 Om ditt lag gör extremt bra ifrån sig kan du attrahera fler fans (och tjäna mer pengar) genom att fräscha upp din arena, eller till och med bygga en helt ny. Din nya arenabudget kommer förhoppningsvis att öka varje säsong, då du kan bygga en bättre arena ju längre du stannar i ett lag.

10 När du tränar dina spelare måste du vara noggrann med att de får en bra balans. Du måste hålla mätarna för både Skills och Stamina uppe. Se också till att de får tillräckligt med vila för att hålla sig i form och hålla moralen uppe.

11 Använd din lista för att hålla reda på spelare som du är intresserad av att köpa. Du kommer även få information om eventuella bud som andra lag lägger på de spelarna.

12 Låt ungdomsspelare skriva på kontrakt för bara två veckors spel. Det innebär att du kan använda dem som reserver för skadade spelare eller bara pröva hur de fungerar i A-laget.

13 När du kör Speed Play Mode kommer du att ha begränsad tid att utföra handlingar. Försök att prioritera – du ska först sköta om ditt lag och dina taktiker och sedan, om du hinner, behandla spelarövergångar och annat.

14 Håll utkik efter särskilda färdigheter som Captaincy, Free-Kick Taker och Corner-Taker när du köper spelare eller använder någon i en match för första gången.

15 Använd resultaten och statistiken från Interactive TV för att hålla ett öga på andra lags och spelares form. Det är en klar fördel att ha en bra översikt över marknaden.

16 Du kan låta din personal ta hand om uppgifter du vill slippa. När du anställer personal så kommer du att ha en begränsad lönebudget, så det gäller att bestämma vilka personer som är värda att lägga ner pengar på.

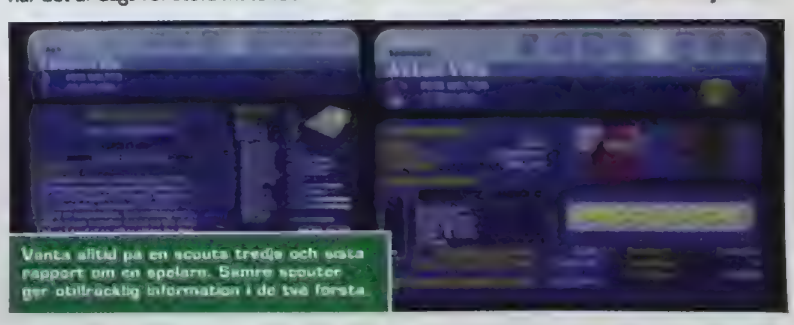
17 Använd din kalender för att hålla reda på vilka stora händelser som närmar sig. Försök att vila dina nyckelspelare så att de är i form när det är dags för stora matcher.

18 Håll ett öga på rensan med nyheter. Du kommer få veta när dina spelare placeras på transferlistan eller listas för ett lån.

19 Pröva många olika uppställningar och nya taktiker i vänskapsmatcher. Du har inget att förlora.

20 Om du har en skicklig mittfältare eller forward ska du göra honom till en Playmaker. Då kommer han få känna mer på bollen och bygga upp anfall. ■

Simon Prytherch



Vänta alltid på en scouts tredje och sista rapport om en spelare. Sämre scouter ger otillräcklig information i de två första.

Bonus: Klara hela spelet så får du veta vad uppdraget som heter "Operation Repopulation" går ut på.

VÅR VÄLKÄNDE HJÄLTE LANDAR PÅ EN PLANET FYLLD MED UNDERSKÖNA DAMER

Duke Nukem Land Of The Babes

”...även om merparten av tiden går åt till att ha ihjäl håriga

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	N-Space
RELEASEDATUM:	Mars
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	K.E. Media

För tredje gången kommer han alltså tillbaka med en inte allt-för subtil, men väl spelbar titel. Vår kära Duke har kommit att bli en klassiker på PlayStation och han fick till och med extraknäcka som målis för Danmark i *ISS Pro Evolution*. Inte illa för en kortklippt muskelknutte. Skämt åsido så verkar han vara en man med många talanger.

Det är svårt att vara oberörd inför denne testosteronnisse. Å ena sidan borde han för länge sedan ha blivit lynchad av feminister för att han är en sådan manschauvinist, men å andra sidan är det svårt att tycka illa om en sådan gentleman som riskerar både liv och lem för en stackars kvinna i nöd.

Nå, vad man än må tycka om den här killen så är han i alla fall tillbaka i stor stil och den här gången har han warpat sig iväg till en planet som är i desperat behov av hans hjälp. Planeten håller nämligen på att bli invaderad av muterade djur som inte direkt är snälla och gosiga, nej tvärtom. Vår hjälte ger sig naturligtvis genast i kast med att rädda alla vackra kvinnor på planeten. Detta gör han så över 12 actionfyllda nivåer och även om merparten av tiden går åt till att ha ihjäl håriga bestar, så finns det annat att göra också. Spelet innehåller också en lagom dos av problemlösning, upptäckande och detektivarbete.

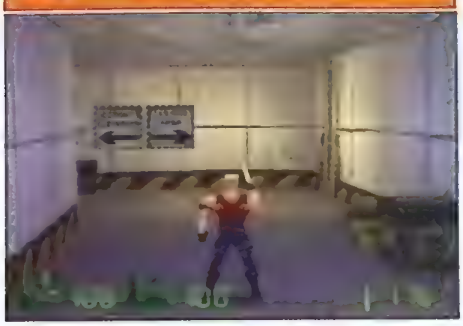
Man skulle kunna tro att vår överdimensionerade hjälte har spenderat den senaste tiden med att bevaka Lara Croft och stått framför spegeln och övat in alla hennes trick och rörelser. Han härmar henne nämligen minutiöst i spelet. Han kan precis som Lara klättra som en spindel upp för en stege, göra en bakåtvolt till en avsats och därifrån vidare in genom en öppning och lätt som en plätt hämta en ledtråd.

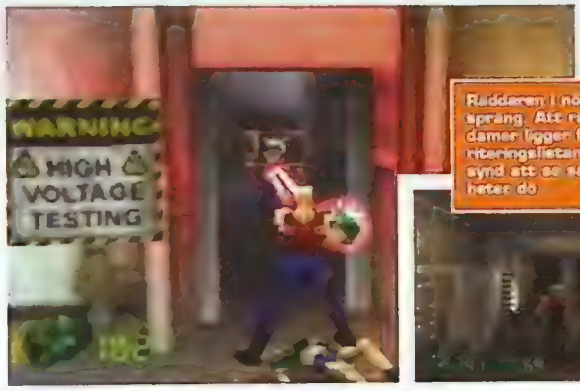
Herr Nukem har i alla fall en mycket coolare vapensamling än Lara. Inte för att hon behöver några laserkanoner direkt eftersom hon bara springer och letar nycklar hela tiden, men ändå. Vår hjälte vet precis vad som behövs och när det behövs och han är en riktigt hejare på det där med att meja ner fienden på ett snyggt sätt. Och trots att det här spelet är ganska så mycket kortare än ett vanligt actionäventyr, så får du nästan garanterat skönare kickar av det här spelet. Det är ett omedelbart spel i den bemärkelsen.

Som exempel på varifrån du får de sköna kickarna kan vi väl nämna Energy Weapon som spyr ut glödande kryptonit och tar död på det mesta. Eller varför inte Freezern som kan förvandla vem som helst till en isstaty, och så måste vi bara få lägga in ett gott ord för Shrinkern som förminskar fienden så att de blir ungefär lika små som kaniner. Det är bara att ta sats och antingen bara trampa ihjäl dem, eller

Duke Nukem: Land Of The Babes

Vi har äntligen listat ut vad det är Duke Nukem har för sig på helgerna. Han extraknäcker som målvakt för Danmark. Jo, det är sant! Tror du oss inte?





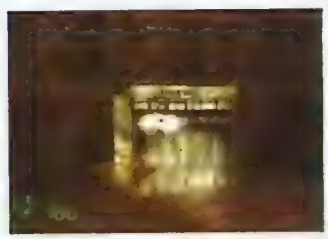
Räddaren i nöden på spräng. Att rädda galanta damer ligger först på prioriteringslistan. Det vore synd att se sådana skönheter dö.

Var noga med att ta vara på fusken som du får tillgång till under spelet. Här ser vi hur den förhållandevis lilla Duke Nukem ska försöka övervinna den mycket större apan.

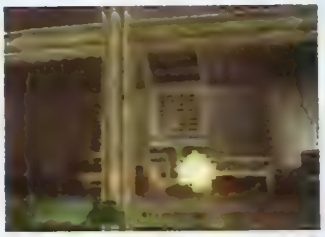
HUR MAN...

KLURAR UT HEMLIGHETERNA

För att kunna få alla vapen och låsa upp alla fusk så måste du hitta dem först. De hemliga platserna i spelet är mycket väl gömda, men den första hemliga platsen på första banan ger dig ett hum om vad du har att vänta på de övriga ställena. Skjut på väggen vid the gantries för att få RPG.



Efter att du har återställt strömtillförseln så ska du klättra upp på staketet och sedan hoppa ner till botten av hisschaktet. Skjut på transformatorn för att hitta Quest Item.



Inne i elrummet är det laddat så att det räcker. Skjut på hålrummet i väggen mellan the computer banks och klättra in.

bestar, så finns det annat att göra också.”

kanske hoppa lite på dem. Stora, härliga vapen. Vi bara myser.

Nivåerna är som vi redan nämnt inte så stora, men de är varierade vill vi lova. Det sträcker sig från rymdbanor till undervattensvärldar med livsfarliga hajar som du måste ta hand om. Det finns också hemliga små platser i spelet som, om du hittar dem, ger upphov till att du blir väl belönad med ännu mer vapen. Om du får tag på Quest Items så kan du skatta dig lycklig, för dessa låser upp fusk som i och för sig kan vara helt värdelösa, men lika ofta är de riktigt användbara.

Det här är ett kul spel som ger dig chansen att avreagera dig om du haft en dålig dag men som också innehåller en skön typ av humor. Vi kan rekommendera *Duke Nukem: Land Of The Babes* av flera skäl, så du ska absolut provspela det om du inte har råd att köpa det. ■ **Nick Ellis**

Hajakt. Ett närpungevar kanske skulle kommit till användning här. Spelet är som nu ser mycket varierat.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

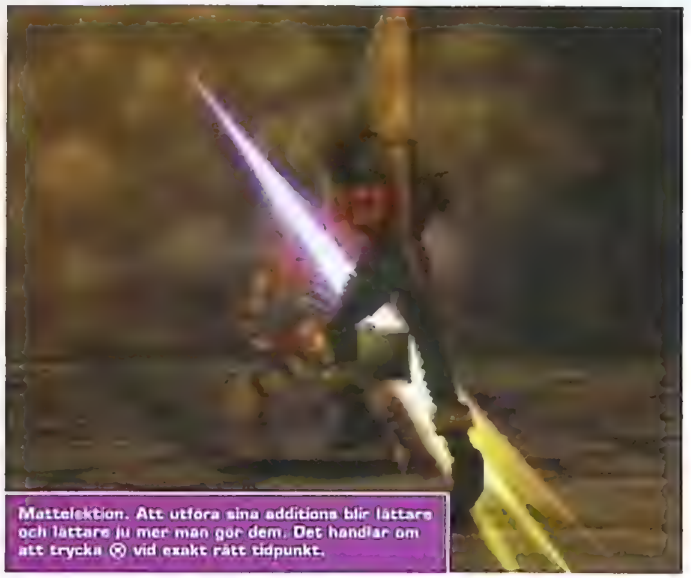
Ganska likt detta spel, men lite annorlunda handling

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

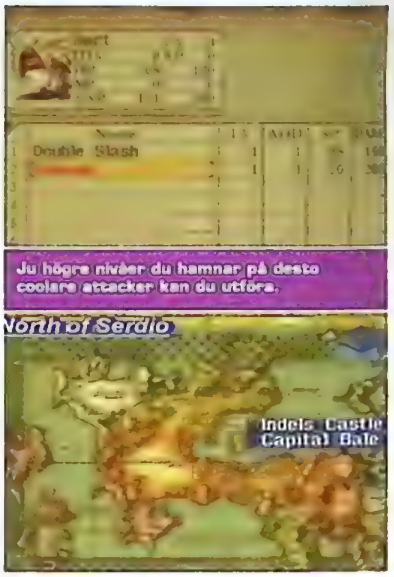
■ GRAFIK:	Inte helschysst hela tiden, men för det mesta bra	8
■ SPELBARHET:	En bra mix av extremvåld och problemlösning	9
■ LIVSLÄNGD:	Du kan absolut spela om det flera gånger	7

■ TOTALT
Spelet är snabbt, och det är explosivt. Ett mycket bra recept för ett lyckat actionspel alltså. Den enorma arsenalen bidrar till variation och uppdragen hjälper upp den ganska bisarra handlingen

8 AV 10



Mattelektion. Att utföra sina additions blir lättare och lättare ju mer man gör dem. Det handlar om att trycka ⊗ vid exakt rätt tidpunkt.



EN RIKTIG KLASSIKER, MEN EN INTE ALLTFÖR BRA SÅDAN

Legend Of Dragoon

Om *Final Fantasy* skulle vara en människa så skulle *Legend of*

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	SCEE
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rollspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Redan från första början så är *Legend of Dragoon* misstänkt bekant, men det är svårt att sätta fingret på vad det egentligen är. Introt är ett virrvarr av färgglada Full Motion Video-snuttar som visar hjälten (som absolut borde uppsöka en frisör snarast möjligt) snyggt svingar sitt svärd. Sedan, när dramatiska citat kommer upp på skärmen och ger sken av att spelet i själva verket är ett plagiat, så klickar det: introt är en närapå exakt kopia av introt i *Final Fantasy*. Att klona ett annat spel på det här sättet borde vara lika olagligt som det är omoraliskt. Man skall dock inte döma hunden efter håren, så vi går vidare och ser vad spelet har att bjuda på.

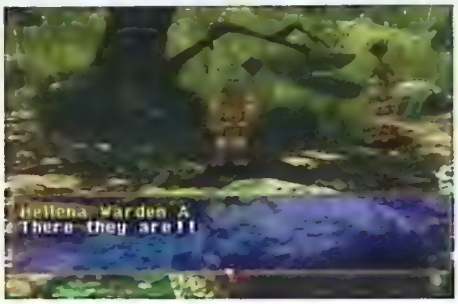
Vi blir tvugna att upprepa oss: spelet är en närapå exakt kopia av *Final Fantasy*. Eller rättare sagt, en ganska dålig kopia. Kortfattat kan man säga att hjälten i spelet springer runt i förrenderade miljöer och hackar sönder monster som kommer i hans väg. Det mesta går att köpas för pengar i verkligheten och så även i spelens värld verkar det som, för här kan du skaffa vapen, trollformler och magiska drycker bara du har pengar nog. Du kan också hitta förtrollade saker på banorna som förbättrar dina chanser att överleva nivån. Under spelets gång så får du träffa flera nya karaktärer av alla de slag. Det är ju en bra idé, så varför inte göra ett spel med det här receptet?

Jo, det finns flera skäl till varför man nog skall låta bli att plagiera en succéfylld serie som *Final Fantasy*. Om man ger sig på att försöka göra ett spel som följer *Final Fantasy*:s spelidé från början till slut, så kan man i alla fall ha vett nog att göra åtminstone några saker på ett annat sätt. Kanske komma på något nytt istället för att bara helt ogenerat kopiera ett redan existerande spel. Men nej då, SCEE har tagit hela sjok från Squares fantastiska RPG utan att så mycket som blinka. Allt de har gjort är att rapa upp allt det vi redan har sett.

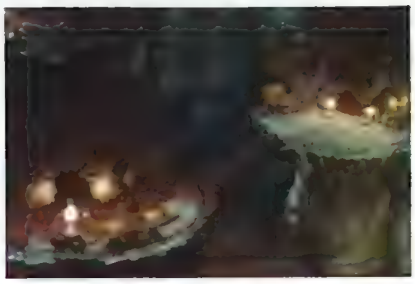
Om *Final Fantasy* skulle vara en människa så skulle *Legend of Dragoon* fortfarande vara apa, och då kan ni själva räkna ut hur kasst spelet är i jämförelse. Ta bara översättningarna som exempel: det är inte alltför troligt att du går fram till killen som just bränt ner hela din by, din familj och dina vänner och säger "Hey! You crazy guy", och sedan försöker ge honom på nöten. Komiskt, men samtidigt pinsamt och patetiskt. Hur tror de att man skall kunna leva sig in i spelet om karaktären man spelar är en komplett idiot?

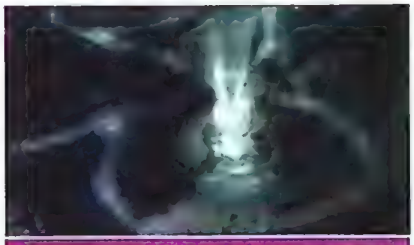
Det finns en bra sak i *Legend of Dragoon*, och det är att du mitt i ett slagsmål kan ladda upp en smocka av sällan skådat slag med ⊗ just som det ser som mörkast ut för din del. Ju mer du använder den här lilla finessen, även kallad addition, desto bättre är det för din del, för de blir uppgraderade efter ett tag och dina karaktärer lär sig nya additions på varje nivå. Du kan såklart inte använda dina additions till vad som helst och hur mycket som helst, men det är kul att för en gångs skull kunna vara med och bestämma hur det skall gå för karaktären i ett slagsmål.

Det här räcker dock inte för att göra hela spelet acceptabelt, det är fortfarande alldeles för enformigt på de flesta

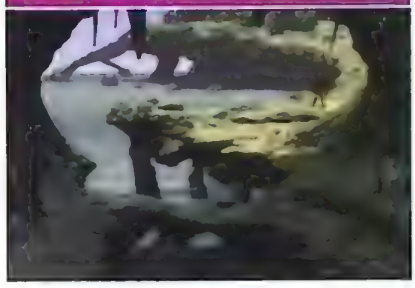


Trollformler kan du köpa i affären. Tänk om det kunde vara så i verkligheten också.





Vackra vyer. En sak som faktiskt är helt OK i *Legend of Dragoon* är bakgrunderna. Tjusigt.

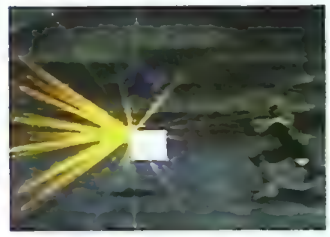


HUR MAN...

ANVÄNDER ADDITIONS

Det är alltså inte additioner som i matematik, men klurigt nog för det.

Välj attack option från combat-menyn. Eftersom allt är omgångsbaserat så kanske du blir tvungen att vänta tills din karaktär blir boshed.



En fyrkantig liten ruta dyker upp på din fiende och du trycker på ⊗ när rutan lyser vit så får du in en saftig stöt.

För att kunna göra flera sådana paradslag så måste du vänta tills den lilla rutan lyser vit igen. När du kommer till högre nivåer så kommer karaktärerna där att kunna slå flera gånger.

Dragoon fortfarande vara apa

ställen. De förrenderade bakgrunderna är snygga, men karaktärerna och fienden som du tar dig an ser är inte så bra gjorda. Animationerna är inte smidiga för fem öre och när du väljer i de olika menyerna så hör du inte så mycket som ett pip som visar att du verkligen valt något, utan du får chansa på att det du valde verkligen registrerades. Det är mycket irriterande att i striderna vara osäker på huruvida du har beordrat dina mannar att gå i strid eller om du har bett dem att snyta sig. Ja, ni förstår säkert.

Vi kan inte på något sätt rekommendera någon att köpa det här spelet. På sin höjd kanske hyra det för att kunna skratta sig fördärvad åt hur SCEE har plagierat *Final Fantasy* rakt av. Eftersom *Final Fantasy IX* borde finnas i butikerna ungefär samtidigt som det här spelet så vet vi i alla fall vad vi väljer. ■ **Al Bickham**

Frånstötande bestar. Det gäller att vara alert under hela spelet. Annars kanske ett monster som här ovan får nöjet att begrava dig...

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY IX

Det senaste tillskottet i vår älskade RPG-serie. Spela och njut!

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

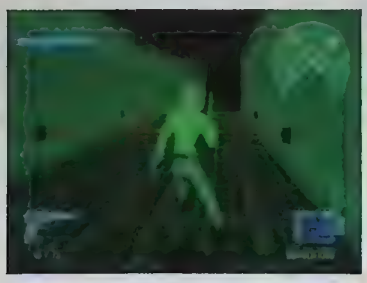
■ GRAFIK:	Allvarligt talat, vi betalar ju för det här!	6
■ SPELBARHET:	Allt det du irriterat dig på i *Final Fantasy* finns här	5
■ LIVSLÄNGD:	Trääääääkmmigt!	4

■ TOTALT

Som vi redan sagt så är det en saggig kopia på *Final Fantasy*, och vi misstänker att riktiga RPG-fans faktiskt kan komma att bli förnärmade

5

AV 10



ÄNNU EN SERIE SOM BLIR SPEL

Danger Girl

”*Danger Girl* har definitivt potential att gå långt”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	N-Space
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	1
ANTAL SPELARE:	Infogrames

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Originalet. Lara gör allt bättre än dessa tre brudar tillsammans

En gåta: vad heter spelet där vi får se kurviga vapentokiga brudar, exotiska platser, urgamla artefakter och där vi får utkämpa en hård strid mot en maktgalen Nazi-organisation? Lätt, det är ju *Tomb Raider*! Fel. Det är *Danger Girl* det handlar om.

Utvecklarna N-Space har fattat att sex säljer, och det blir vi varse redan i introt till spelet när kameran zoomar in enorma behag och minimala midjor. I det första uppdraget skall du bland annat leta upp sprängmedel och använda dem till att demolera skurkarnas prylar, och vi överdriver inte när vi säger att hjältinnan Abbey Chase lätt skulle kunna ha ett kilo Semtex innanför BH:n. Nåväl, nu skall vi inte vara ytliga, för det finns mer än läckra tjejer i spelet. N-Space står också bakom senaste *Duke Nukem*-spelet, och man ser direkt likheten mellan de båda titlarna. De har samma grafikmotor och det verkar som om hertigen har lånat ut hela sin vapensamling till tjejerna.

Det behöver inte vara ett dåligt tecken att dessa två spel är så lika varandra på dessa plan, men det är förstås, gillar man inte *Duke Nukem*, så gillar man kanske heller inte *Danger Girl*. Precis som i *Land of The Babes* så finns skurkar, överallt och du bör se dig för både en och två gånger innan du rundar ett hörn. Men det som räddar spelet är att det finns så många olika sätt att ha ihjäl fienden på. Det finns en "smygknapp" (R1) som tar bort ljudet av de skyhöga klackarna som tjejerna har på sig, det finns en "lock button" (△) så att du kan låsa siktet på en skurk som du vill oskadliggöra, ta honom med ett skott, och således spara på ammunition. Du kan även skydda dig själv från skott (L2 och R2) eller så kan du ta tjuren vid hornen och peppra fienden med maskingevär.

Förutom dessa hjälpmedel så har du en hel handväska full med high tech-prylar att laja med, några olika fordon som du kör omkring i intressanta miljöer. Jodå, *Danger Girl* har definitivt potential att gå långt. Spelet har dessvärre lite för många småfel för att det skall komma upp i Laras liga. Den gryniga grafiken och fiendens enformiga AI blir irriterande efter en stunds spelande. Det värsta av allt är dock att tjejerna tar lite för lång tid på sig att svänga runt, så ofta är det försent. De blir skjutna halvvägs.

Danger Girl är ännu ett oinspirerande, halvkul spel som har sina rötter i seriernas värld. Man har helt enkelt förlitat sig helt på karaktärernas snygga kroppar och prioriterat det istället för spelbarhet och schysst AI. ■ **Nick Ellis**

SVENSKA PlayStation Magasinet

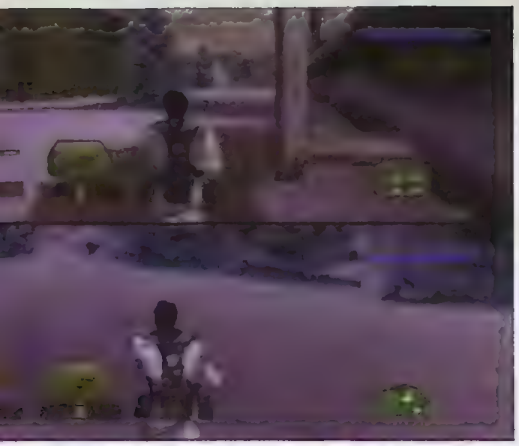
BETYG

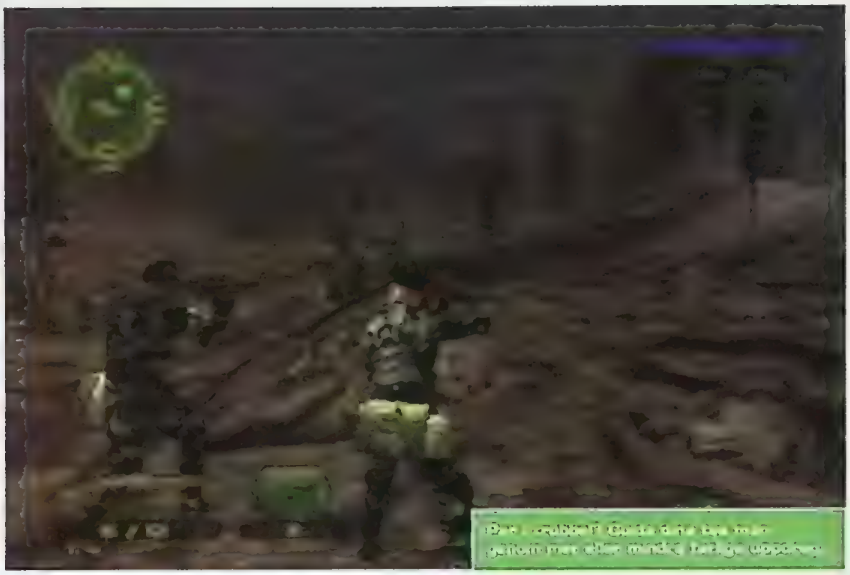
GRAFIK:	Varken bra eller dålig. Eller jo, ganska sunkig förresten	6
SPELBARHET:	Lyckligtvis så får man mer djup i spelet i och med bra variation	7
LIVSLÄNGD:	12 banor på 6 olika platser blir en bra speldag i regnet	7

TOTALT

Ja, vi har sett det förut, serier som blir TV-spel. *Danger Girl* har ett bra recept med roliga prylar, snygga tjejer och farliga vapen. Spelet saknar originalitet, men det finns variation i slagsmålen, så det blir rätt kul ändå

7 AV 10





Låt dig inte luras av den gigantiska arsenalen. *Ranger Elite* har sunkig grafik, och spelbarheten är urusel för att uttrycka det milt

LATA MILITÄRER SOM INTE VERKAR VARA ALLTFÖR RÄDDA OM SITT JOBB

Spec Ops: Ranger Elite

”Varför inte lägga ner lite tid på den artificiella intelligensen”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Runecraft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	K.E Media
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RAINBOW SIX

Något bättre än denna idiotiska titel, aen inte sycket.

Ljusgranater lyser upp himlen som glödande svavelhaltigt saliv från Belsebubs käftar. Du får en hammare rakt genom bröstkorgen och dina inälvor rinner ut genom ett hål i ryggen på dig. Jodå, det är så här en vanlig dag ser ut i US Army Rangers. Du får hänga med de tuffa grabbarna i spelet Ranger Elite.

Ranger Elite är ett tredje persons shoot 'em up där du leder tvåmannalag genom allsköns farligheter. Du börjar varje uppdrag med att välja bland fem specialister och du bör läsa vad updraget går ut på för att kunna välja de som passar bäst för uppgiften. Antingen behöver du en krypskytt eller en expert på närkamper eller något annat. När du väl har gjort dina val så måste du också utrusta dem med vad de kan behöva inför uppdraget. Det finns en abnormt stor arsenal att tillgå, så det är bara att välja och vraka mellan ammunition, sprängmedel och vapen.

Du kontrollerar dina mannar genom att byta fram och tillbaka mellan de båda och ge din datorstyrda partner olika order. Du kan i teorin be den andre att täcka dig medan du desarmerar en bomb eller liknande. Dessvärre så utför din partner dina order tre gånger av tio, så det hela slutar med att det blir du som får ha ihjäl fienden själv och sedan ta itu med uppgiften i uppdraget. Som sagt, själv är bäste dräng. Du lyckas oftast klara uppdragen själv medan din partner antingen blir skjuten eller bara lallar omkring, och då blir ju hela idén med tvåmannalag ganska överflödig. Tvåspelarläget i spelet är dock rätt OK, och utan det hade spelet fallit helt. Ja, föraktet för vanligt militärt hyfs (läs: lyda order) är spelets största minuspoäng, men det kommer mera: konstigt programmerade knappar, och en grafik som är så klumpig och grynig att det är svårt att urskilja detaljer i de olika uppdragen.

Ranger Elite skulle kunna vara så mycket mer eftersom det inte alls är något fel på hur man kontrollerar sina trupper förrän man skall ge dem order och väntar sig att de skall bli utförda. Ett bra koncept i grunden som skulle kunnat bli något riktigt bra och en vapenarsenal som skulle fått Saddam att bli grön av avund. Nej, det är utförandet som är riktigt kasst och drar ner spelet i avgrunden. Varför inte lägga ner lite tid på den artificiella intelligensen, och göra lite schysst grafik så att man i alla fall kan skilja ett uppdrag från ett annat. Skillnaden mellan denna titel och dess föregångare är i princip obefintlig. ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet

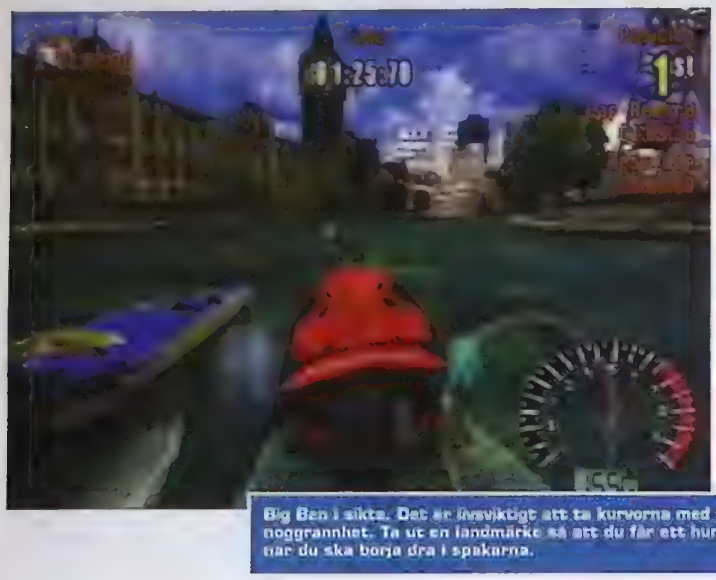
BETYG

GRAFIK:	Klumpig och grynig	5
SPELBARHET:	Om vi ändå fått se lite AI	3
LIVSLÄNGD:	En del kul uppdrag, men orkar man bry sig?	4

TOTALT

Ranger Elite är ett riktigt misslyckande som inte är ett dugg bättre än föregångaren *Stealth Patrol*. Det är fult och soldatema vägrar lyda order allt som oftast. Det enda som är någorlunda bra i spelet är tvåspelarläget och det räcker inte

3 AV 10



Big Ben i sikte. Det är livsviktigt att ta kurvorna med stor noggrannhet. Ta ut en landmärke så att du får ett hum om när du ska börja dra i spakarna.

Amsterdam bjuder på utmaningar på sina smala vattenvägar. Akta dig för att krocka med dina motståndare.

ÄR DET BARA ÄNNU EN DROPPE I HAVET?

Aqua GT

Tyvärr så orkar *Aqua GT* inte hela vägen fram

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Promethean
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	K.E. Media
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

HYDRO THUNDER

Bästa vattenracespelet än så länge. Det är extra kul att leta power-up's.

Liknande spel som *Rapid Racer*, *Power Boat Racing* och *Wild Rapids* har gått de flesta förbi, och frågan är nu om *Aqua GT* kan vara vad vi alla väntat på: ett spel som kan göra racerbåtsporten rättvisa. Läs vidare för att ta reda på om detta är en flip eller en flop.

Det har i alla fall funnits åtminstone en någorlunda spelbar titel i genren från Midway som gjorde ett gott försök i och med *Hydro Thunder* och eftersom *Aqua GT* inte är så himskans dyrt så kanske det kan lyckas bra trots allt. Spelet innehåller imponerande åtta stora städer med olika klimat och väder, och du kan nästa känna lukten av turisterna som nyfiket kollar in dig när du svischar förbi dem i London vid Big Ben.

Något som är väl känt med spel som detta är att det är fasansfullt svårt att skapa vatten som ser trovärdigt ut. Vad som då borde vara ännu svårare är att skapa vatten som ser trovärdigt ut när man misshandlar det med sin supersnabba båt. Inte så kul. Riktigt vassa datorer har också problem med att skapa realistiska vågor och liknande, och PlayStation å sin sida gör sitt bästa, men det räcker inte. Resultatet är inte hårresande dåligt, men sanningen att säga så ser det faktiskt mer ut som två människor som står och skakar ett lakan så att det skall se ut som snygga vågor. Några böljande svall får vi knappast njuta av alltså, och det är minst sagt klurigt, för att inte säga omöjligt, att träffa rätt när vågorna kommer. Det känns mer som att motståndet i vattnet är slumpmässigt, och inte alls beroende på hur vattnet går.

En annan sak som är väldigt trist är att det blir mycket upprepningar efter en stund. För att kunna ta de åtråvärda pokalerna så måste du köra två banor om och om igen, i skiftande väderlek, så man blir uttråkad relativt snabbt även om man själv kan välja hur man ska köra banan. Du kan till exempel strunta i vissa kurvor och bokstavligt talat hoppa över dem. Det är ju kul.

Tyvärr så orkar *Aqua GT* inte hela vägen fram, utan följer de andra spelen i genren rakt ner i bråddjupet. Kanske ska man vänta med att göra sådana här spel till den dagen då man kan skapa vågor och vatten lika snyggt och övertygande som miljöerna i övrigt. Det är kul en stund, men inte så roligt att man spelar en hel dag bara för att vinna silver- eller guldpokalen. *Aqua GT* må ha mer djup än *Hydro Thunder* men man kan fortfarande inte kalla det för en bra simulator. ■

Pete Wilton

Svenska PlayStation Magasinet

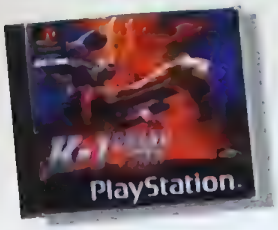
BETYG

GRAFIK:	Snygga omgivningar ovan vattenytan, men det är också allt	7
SPELBARHET:	Helt OK, men inget som du fastnar för	6
LIVSLÄNGD:	Du får räkna med att det blir repetativt att ta hem alla pokaler	6

TOTALT
Det finns sämre saker att köpa för pengarna, och vi ska inte sticka under stol med att spelet är en annorlunda utmaning. Dock kostar det dig bara en liten summa pengar extra att köpa till exempel *Gran Turismo 2*

6 AV 10

UNGEFÄR LIKA KUL SOM ATT SE FÄRG TORKA



K-1 Grand Prix

FAKTARUTA

UTGIVARE:	EON
UTVECKLARE:	Xing
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

***K-1 Grand Prix* är inget racingspel som man kanske skulle kunna tro, utan det är ett trist beat 'em up där K:t i K-1 visar sig stå för karate, kendo, kung-fu och kickboxning.**

Det allra största felet i spelet är tempot, eller snarare avsaknaden av tempo. Slagskämparna rumlar runt i ringen som om de hade knäna sammanbudna. Om du försöker dig på en spark så rör sig din karaktär som en bedövad elefant. En annan sak som är riktigt pinsam är att det inte finns tillstymmelse till några häftiga specialattacker över huvud taget. Och tro inte att kontrollerna fungerar som de ska... Att försöka sig på att besegra sin motståndare är ett skämt, och du har ingen som helst grace att tala om eftersom de båda slagskämparna är ungefär lika viga som kassaksåp.

16 karaktärer från verkligheten och ett överdrivet antal olika spelval finns där för att försöka dölja de värsta misstagen i utförandet. Du kan till exempel skapa din egen karaktär i Career Mode. Summa summarum: detta räcker inte långt, och vi varnar alla för att köpa den här urusla titeln. Undvik i allra möjligaste mån! ■

Craig Pearson

Du kan ju alltid försöka dig på att vinna denna utdragna, långsamma kamp med en spark eller två. Vi orkar inte bry oss.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Inget speciell alls med trista, fula bakgrunder	2
SPELBARHET:	Drottningmodern av England rör sig snabbare än dessa karaktärer	3
LIVSLÄNGD:	Ett par minuter kanske man orkar med	2

TOTALT
K-1 Grand Prix har misslyckats med det mesta. Inget tempo, ful grafik, inga specialattacker eller andra roliga tillägg. Du behöver inte ens provspela det här sopiga spelet. USCH!

2 AV 10

EIDOS BORDE FÅ SIG EN REJÄL UTSKÄLLNING AV DE 102 MEDVERKANDE VOVVARNA!

102 Dalmatians Puppies To The Rescue

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Crystal Dynamics
RELEASEDATUM:	3D-action
GENRE:	Ute nu
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Som tur är så är det här spelet baserat på Disney-filmen så vi slipper se Glenn Close jaga de stackars små prickiga djuren. Dessvärre är det också det enda som är bra med spelet som är lika föutsägbart som filmen med samma namn.

Jaha, de flesta kan nog gissa sig till vad den här 3D-historien handlar om. Du väljer att spela som en av två dalmatiner och hoppar omkring på olika nivåer som är så dåligt gjorda att det är riktigt pinsamt. Den elaka Cruella De Vil har snott med sig de resterande 100 dalmatinerna och hon är ivrig att få göra en kappa av dem. Hon är dessvärre så klantig att hon har glömt kvar alla valpar på olika banor som är extremt klichéartade. På alla banor finns det såklart vakter som vägrar att låta dig försvinna med de små valparna utan vidare. Det skulle ju kunna bli ett relativt bra barnspel med häftiga äventyr, men det bidde ju inte bra alls. Så det kan gå. Till och med småbarnen kommer att gäspa av tristess efter några minuter, och det är ju inget bra tecken. Allt går otroligt sakta, och det är inte spännande över huvud taget. Trist och segt är de ord som bäst beskriver den här floppen till spel. ■

Steve Merrett

Hade kunnat bli kul med lite inspirerande och varierande uppdrag, men icke. Vi blir förvånade om barnen tycker att det är spännande.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Sparsmakade banor som ser ut att vara uppbyggda av Lego	4
SPELBARHET:	Uppdragen saknar variation och det går otroligt segt	3
LIVSLÄNGD:	20 minuter är mer än tillräckligt	3

TOTALT
Ett enformigt, oinspirerande spel som saknar energi, uppfinningsrikedom och variation. Trots att det är småttingarna som är målgrupp i det här fallet så kommer inte ens de att uppskatta den här sortens tidsfördriv.

4 AV 10

EN HEMSK VISION AV HUR FRAMTIDENS TV SER UT

World Destruction League

Thunder Tanks

Såvida du inte är tokig i pansarvagnskrig bör du hålla dig borta från detta spel.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	IQ Pan Interactive
ANTAL SPELARE:	1–2

***Thunder Tanks* är uppbyggt kring ett futuristiskt TV-program där tittarna får se olika högteknologiska fordon spränga varandra. Men trots de muskulösa programledarnas upphetsning går det inte att förneka att spelet är lika segt som den bisarra serien *Robot Wars*. Precis som med TV4:s robotkrigsprogram klarar du bara en halvtimme med 3DO:s spel innan du börjar tänka på annat.**

På en suddig menyskärm väljer du en pansarvagn och en förare för att sedan ge dig in i en serie konfrontationer på olika platser i amerikanska städer. Du får ett antal olika uppgifter, som inkluderar samlande och dödande. Gemensamt för dem alla är dock att du ska köra omkring och spränga allt inom synhåll – en brist på variation som snabbt får dig att tappa allt intresse. Lite hetare action kunde ha hjälpt, för spelet får aldrig någon fart och du kommer ofta på dig själv med att bara glida omkring på banorna istället för att engagera dig. De andra pansarvagnarna ser tråkiga ut, driver omkring planlöst och vill bara ha bråk om de faktiskt kör in i någon annan spelare.

Fordonen i *Thunder Tanks* kan visserligen få fram ett par explosiva effekter, men det är den enda ljuspunkten i detta annars ganska misslyckade spel. ■

Steve Merrett

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Ganska snygga explosioner på annars livlösa banor	5
SPELBARHET:	Närsynta motståndare och seg spelkontroll	4
LIVSLÄNGD:	Håller inte sitt löfte om riktigt destruktiva miljöer	4

TOTALT
Ett ointressant actionspel som varken har tillräckligt hög fart eller tillräckligt många explosioner. Fiendens artificiella intelligens är inget vidare och den sega spelkontrollen kväver all entusiasm.

4 AV 10

RIKTIGT TRIST

Ms Pac-Man Maze Madness

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–4

Såvida du inte bott i en garderob de senaste 20 åren borde du veta vad ett spel med Pac-Man går ut på. Glid runt i labyrinter, ät små gula piller, sluka monster och slukas av monster. Nu har familjen Pac flyttat in i den tredje dimensionen, men spelen går fortfarande inte ut på mycket mer än att knapra piller och springa ifrån Binky och andra små filurer.

Ms Pac-Man har en tvivelaktig handling som innefattar stulna artefakter och hopp mellan dimensioner. Du glider runt på de härligt färgglada och ganska komplexa banorna och antar olika uppgifter. Till exempel får du manövrera lådor med dynamit för att spränga bort hinder, vilket ofta kräver en hel del tänkande om du vill kunna mumsa i dig allt som finns på banan.

Tyvärr förbättrar knappast dessa uppgifter *Pac-Mans* utslitna spelbarhet. Att hela tiden ta bort hinder genom att dra i spakar eller dylikt blir mindre och mindre intressant och mer och mer irriterande.

Originalspelet finns också undangömt här, tillsammans med ett flerspelarläge för fyra personer. Men efter två decennier fyllda av pillerknaprande borde *Pac-Man* och hans vänner verkligen börja fundera på att dra sig tillbaka. ■

Nick Ellis

Visst är det tredimensionellt, men det är fortfarande samma gamla formel som gäller – knapra piller och ta dig ut ur labyrinter. Trottsamt.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

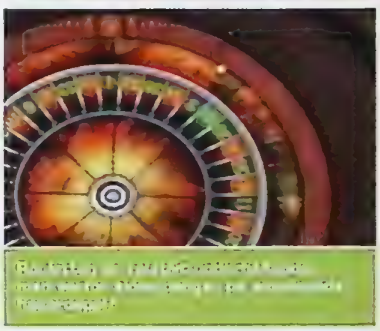
GRAFIK:	Färgglatt och snyggt	7
SPELBARHET:	Precis som vanligt, vilket inte längre är särskilt bra	4
LIVSLÄNGD:	Det finns mycket att göra, men det är lätt att trotsna	5

TOTALT
Ms Pac-Man ser visserligen riktigt snyggt ut, men konceptet känns väldigt uttjatat. Det kan liknas vid en snygg veteranbil som har en riktigt utsliten motor under karossen.

5 AV 10

MENINGSLÖS SIMULATION

Vegas Casino



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midas
UTVECKLARE:	Coconuts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Hasardspel
DISTRIBUTÖR:	Midas Interactive
ANTAL SPELARE:	1–4

Många hävdar att det enda roliga med hasardspel är att du kan vinna pengar på dem. Därför lär det inte finnas många som kan tänkas gilla hasardspelssimulatorer, eftersom du inte kan vinna ett enda öre på dem. Men det har inte hindrat spelmakare från att tillverka ett antal sådana under åren. *Vegas Casino* är, vare sig det är billigt eller inte, bara ett i raden av dessa tråkiga spel.

Det innehåller alla gamla vanliga spelvarianter, som roulette och black jack, och andra extremt meningslösa saker, som enarmad bandit och videopoker (den sistnämnda är en simulation av en maskin som själv simulerar ett parti poker). De flesta av er kan nog reglerna till de spelen, men det går också att köra mindre kända varianter, som baccarat, "let it be" och keno (som förlorar all sin charm då det inte kommenteras av någon trevlig gotlänning).

Det är, med andra ord, inte utan att du börjar undra hur speltillverkarna orkat. Samlar du fyra personer runt en PlayStation kan visserligen roulette bli ganska underhållande, men kortspelen är mindre roliga och de enarmade banditerna fungerar verkligen bara om du spelar själv. Vi har i och för sig spelat sämre hasardspelssimulatorer under åren, men *Vegas Casino* blir knappast roligare för det. ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

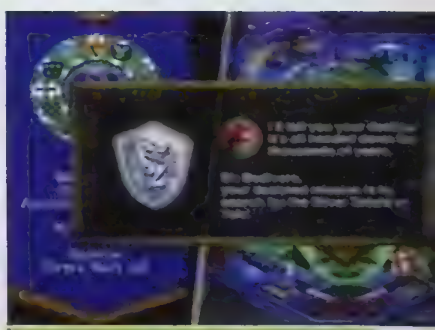
GRAFIK:	Extremt simpel	3
SPELBARHET:	Roulette är det enda som är värt att spela	3
LIVSLÄNGD:	Varför spela vidare?	2

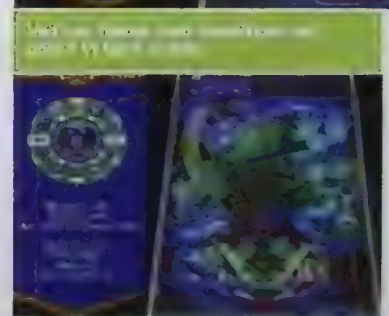
TOTALT
En meningslös samling simulerade hasardspel. Coconuts verkar knappast ha ansträngt sig för att spelen ska fungera som TV-spel – de är bara tråkiga versioner av verkligheten, utan spänning, pengar och mening.

3 AV 10

NU HAR DU CHANSEN ATT LÄRA DIG MEDELTIDSHISTORIA MEDAN DU SPELAR FLIPPER!

Pinball Power





FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midas
UTVECKLARE:	Little Wing
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Flipper
DISTRIBUTÖR:	Midas Interactive
ANTAL SPELARE:	1

Här har vi en verkligt bisarr idé: ett flipperspel som ska berätta en historia om medeltida erövringar. Det måste vara det första flipperspelet i historien som har en handling (den kallas The Golden Logres). Den berättas via en serie statiska skärmar och de fjantiga textmeddelanden och har tydligen någonting med legenden om Arthur att göra. Faktum är att handlingen är det mest intressanta i detta misslyckade lågprisspel.

Det finns i och för sig flera olika flipperbord att spela på i *Pinball Power* och de olika uppgifterna – du måste träffa förbestämda punkter på flipperbordet – skänker spelet en viss livslängd. Dessutom verkar bollen röra sig precis som i verkligt flipper.

Tyvärr förstör den mikroskopiska grafiken alltihop. Så länge du inte spelar *Pinball Power* på en bioduk kan du glömma att försöka hålla koll på bollen. Och flipperborden är tråkiga ändå.

Fastän det finns gott om ramper måste man fråga sig vad som är meningen med att simulera flipper på en konsol. Hur mycket bättre skulle inte detta spel ha varit om det, istället för att tjata och tjata om riddarna vid det runda bordet, faktiskt låt riddarna springa runt flipperbordet och kidnappa din boll? ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Liten, otydlig och tråkig	2
SPELBARHET:	En okej simulation som förstörs av sitt utseende	4
LIVSLÄNGD:	Gott om flipperbord för den som har extremt bra syn	3

TOTALT
Ja, det är ju i alla fall billigt. Försöket att ta med en historisk berättelse kan jämföras med att sätta skor på en hund – det är meningslöst och inte så lite dumt. Och flipperborden är för små.

3 AV 10

SIMHUD OCH LÅNGA TUNGOR GÖR INTE ETT BRA SPEL...

Frogger 2

FAKTARUTA

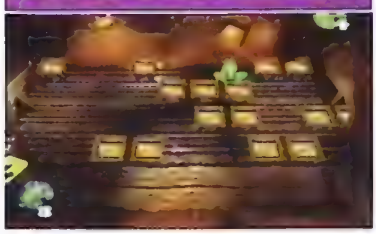
UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Hasbro
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Arkad
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

Hasbros återvinning av Ataris bakkatalog fortsätter. Det senaste i raden av "klassiska" TV-spel som uppdaterats är, förstås, ett spel som egentligen aldrig varit en klassiker.

Det första *Frogger* var ett tvådimensionellt spel där du helt enkelt skulle korsa en väg/en flod/ett fält utan att bli överkörd. Även om det hade sin charm så är det lite för simpelt för dagens publik. Därför har konceptet omarbetats radikalt till *Frogger 2* – allt är tredimensionellt (vilken överraskning)! Och vet ni vad? Det fungerar inte. Originalet kan knappt kallas ett spel och de desperata försöken att injicera *Frogger 2* med spelbarhet lyckas inte. Du hoppar omkring på ett antal trappstegsvis ordnade banor för att få grodvänner, undvika gräsklippare, och så vidare.

Det är uppenbarligen inriktat på yngre spelare, men varför ska de unga alltid behandlas så illa? De är väl också människor. Inte ens införandet av grodegenskaper (en superlång tunga och ett roligt kväkande) kan rädda detta spel från medelmåttighet. Men det som är allra sämst med *Frogger* är att du dör om du nuddar vattnet. Det är sorgligt, men sant. ■

Jes Bickham



Frogger 2 är ett bevis på att förbättrad grafik inte räcker för att göra ett bra spel – det krävs bra spelbarhet också.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Rent, färgglatt och relativt bra animerat	6
SPELBARHET:	Spelet går ut på att hoppa och akta sig	4
LIVSLÄNGD:	Är du tålmodig finns det en del att göra. Men du lär tröttna	5

TOTALT
Frogger 2 är väldigt, väldigt medelmåttigt. Det är bara ännu ett argument för att ifrågasätta idén med att gräva fram "klassiska" TV-spel. Vi tycker de ska få stanna kvar i det förflutna.

5 AV 10

KLASSISKT SHOOT 'EM UP GÖR COMEBACK PÅ 2000-TALET

Galaga

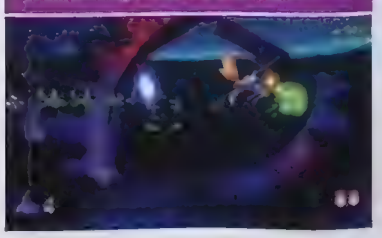
FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Hasbro
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

***Galaga*, det var länge sedan. Men nu har det grävts upp ur sin grav, fått en snabb finputsning och sedan tryckts ner på PlayStation för vår njutnings skull. Ja, Hasbros underliga besatthet av gamla slitna retrospel fortsätter, och detta klassiska shoot 'em up är deras nästa offer.**

Självklart är det bara ännu ett spel som inte är lika bra som du hade för dig att det var. För länge, länge sedan var *Galaga* en spännande och snabbare version av *Space Invaders*. Men nu är det bara ett simpelt tvådimensionellt shoot 'em up – både vad det gäller utseende och känsla. Och gravskändarna på Hasbro kunde förstås inte låta bli att lämna det ifred, utan måste börja fingra på det och slänga in en och annan ny dimension. I ett desperat försök att ge spelet lite variation har de bytt ut det klassiska ovanifrån sedda perspektivet. Istället får vi något som liknar en tredimensionell flygsimulator, innan kameran slutligen panorerar runt och vi ser det från sidan. Det är väldigt flashigt, men det är också väldigt förvirrande. Vi hade lika gärna kunnat vara utan det då det inte tillför något som gör spelet roligare än det var från början. Sorgligt nog är originalet inte längre särskilt bra. Gillar ni att åka rymdskepp och skjuta ska ni köpa *Star Trek: Invasion* istället. ■

Jes Bickham



Gravskändare. Vi trodde att vi aldrig skulle få se detta spel igen, men Hasbro envisas med att gräva fram det ena "klassiska" spelet efter det andra.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snyggt när det blir tredimensionellt, annars fiviöst	5
SPELBARHET:	Flytta, skjut, flytta, skjut, och så vidare	4
LIVSLÄNGD:	Fiende efter fiende att ständigt mejа ner. Tröttsamt	5

TOTALT
Trots en kamera som inte verkar kunna hålla still är spelet extremt enformigt – det går bara ut på att trycka på skjutknappen och röra sig upp och ned på skärmen. Det är inte spännande, helt enkelt.

4 AV 10

OMSPEL

GAMLA KLASSIKER OCH DIVERSE ANDRA SPEL FÅR ETT ANDRA LIV PÅ SPELMARKNADEN. BUDGETÅTERSLÄPP OCH PLATINASPEL SLAKTAR DE GAMLA PRISGRÄNSERNA

BUDGETUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Tekken

Detta gamla beat 'em up älskades av hela den första vågen med PlayStationägare. Det hade ett bra flyt i spelbarheten, gott om variation och massor av ultravåld.

- UTGIVARE **SCEE**
- CIRKAPRIS: 149:-

Idag, efter fem långa år av utveckling och med nästa generation spel väntandes ute i butikerna, går det inte att förneka att grafiken i det gamla *Tekken* inte är så värst snygg. Men det är ett väldigt lågt pris för en så viktig del av PlayStations historia, så du får definitivt valuta för pengarna. ■ **NE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM1* 9/10

■ **DAGENS BETYG** Det har hänt mycket på fem år – det första Tekken börjar kännas lite gammalt.

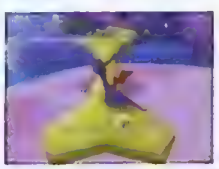
6 AV 10

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Spyro är den sötaste av alla PlayStationkaraktärer och när han dök upp för andra gången på vår konsol var det i ett av de bästa tredimensionella plattformsspelen som gjorts.

- UTGIVARE **SCEE**
- CIRKAPRIS: 249:-

Spyro går, glider, hoppar, svävar, klättrar och simmar omkring i det underbart konstruerade riket Glimmer. Och han antar allt från lätta till monstruöst svåra uppdrag. Förutom huvudstoryn finns det sidospår och gömda banor som kryddar spelupplevelsen. *Spyro 2* bjuder på underhållning av högsta kvalitet. ■ **NE**



PlayStation Magasinet BETYG I *PSM23* 10/10

■ **DAGENS BETYG** *Spyro 2* kan fortfarande räknas som ett av de allra bästa PlayStationspelen.

10 AV 10

Grandia

Ett mycket bra uppbyggt rollspel som är väl värt att kollas upp, särskilt nu när det är så billigt.

- UTGIVARE **Ubi Soft**
- CIRKAPRIS: 149:-

Grandia är ett äventyr av vanligt orientaliskt snitt, vars känslofyllda handling och allmänt charmiga upplägg kompenserar den avskalade spelbarheten. Du traskar omkring i den enorma, färgglada världen och pratar med de muntra invånarna, besöker affärer och utforskar den ofta väldigt farliga landsbygden. Vi kan garantera att du får ett par sömnlösa nätter för en mycket billig penning. ■ **NE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM28* 8/10

■ **DAGENS BETYG** Kanske inte i klass med *Final Fantasy*, men ett underhållande äventyr är det i alla fall.

8 AV 10

Galerians

Galerians är ett ofta förbisett skräckspel. Dess spelbarhet kanske påminner lite väl mycket om *Resident Evil*, men det har en desto mer originell handling. Med tanke på spelets låga pris är det helt klart köpvärt.

- UTGIVARE **Ubi Soft**
- CIRKAPRIS: 199:-

Du spelar som Rion, en ung kille med telekinetisk förmåga som måste fly från ett mystiskt forskningsområde med hjälp av sina övernaturliga krafter. *Galerians* är en originell variant av genren som förstörs lite av att det bygger så mycket på att samla föremål och att problemen alltid är så enkla att lösa. ■ **NE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM23* 7/10

■ **DAGENS BETYG** Ett lovande tredimensionellt skräckspel som inte når ända fram.

7 AV 10

Adidas Power Soccer

När det finns både *ISS* och *FIFA* är det svårt att verkligen rekommendera *Adidas Power Soccer*. Men vi gör det ändå.

- UTGIVARE **Infogrames**
- CIRKAPRIS: 149:-

Och varför? Jo, för att *Adidas Power Soccer* när det släpptes (våren 1996) var ett av de bästa fotbollsspelen som gjorts, med några av de mest spektakulära rörelser vi sett på en fotbollsplan. Dessutom kan du göra ett par riktigt, riktigt fula tacklingar – det är inte särskilt sportsligt, men väldigt roligt. En underbar, om än utsliten klassiker. ■ **AB**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM1* 8/10

■ **DAGENS BETYG** Det var fruktansvärt bra på sin tid, men tyvärr har det åldrats ordentligt.

6 AV 10

Jade Cocoon

I *Jade Cocoon* blandades *Final Fantasys* traditionella rollspelsidéer med monsteruppfödning à la *Pokémon*. Resultatet blev ett mediokert, om än ganska beroendeframkallande spel.

- UTGIVARE **Ubi Soft**
- CIRKAPRIS: 149:-

Handlingen, som rör sig extremt långsamt framåt, ser ut precis som vanligt: En ung kille söker ett magiskt föremål som kan besegra ondskan. Det är de 171 monstrena som gör spelet underhållande. Du kan charma dem med din magiska flöjt och förvandla dem till riktiga slagskämpar som hjälper dig mot dina fiender. ■ **NE**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM25* 6/10

■ **DAGENS BETYG** Om du trottnat på Pikachu och hans vänner erbjuder *Jade Cocoon* ett intressant alternativ

6 AV 10

SPELLISTOR

APRIL

DATUM	TITEL	DISTRIBUTÖR	FORMAT
Ej satt	Portal Runner	Pan Interactive	PS
Ej satt	Summoner	Infogrames	PS2
1	Crazy Taxi	K.E. Media	PS2
4	Time Crisis – Project Titan	Egmont	PS
5	Batman – Gotham Racer	Ubi Soft	PS
5	Tiger Woods PGA 2001	EA Nordic	PS2
5	Quake III	EA Nordic	PS2
6	WWF Smackdown Platinum	Infogrames	PS
6	Mat Hoffman's BMX	Vision Park Distribution	PS
11	C-12 Final Resistance	Egmont	PS
11	Deka Challenge	Infogrames	PS
13	PSX Games Pack	Midas Interactive	PS
25	Formula One 2001	Egmont	PS2
25	Sky Odyssey	Egmont	PS2
26	Tokyo Highway Challenge	Ubi Soft	PS2
26	Inspector Gadget	Ubi Soft	PS
27	Operation Winback	Midas Interactive	PS2
30	Viva Rock Vegas	Vision Park Distribution	PS2
30	Sky Surfer	Vision Park Distribution	PS2
30	Hidden Invasion	Vision Park Distribution	PS2
30	Exhibition of Speed	Vision Park Distribution	PS2
30	Top Gun International Academy	Vision Park Distribution	PS2

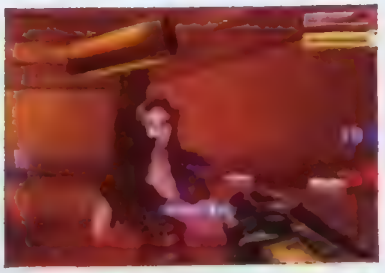
MAJ

Ej satt	UEFA Challenge 2001	Infogrames	PS
Ej satt	Evil Dead: Hail to the King	Infogrames	PS
Ej Satt	Red Faction	Infogrames	PS2
Ej Satt	WDL: War Jetz	Pan Interactive	PS2
10	Lego Stunt Rally	K.E. Media	PS
15	Lemmings	K.E. Media	PS
15	Hidden & Dangerous	K.E. Media	PS
16	Alone in the Dark IV	Infogrames	PS
17	Roswell Conspiracies	Ubi Soft	PS
18	Black& White	Midas Interactive	PS
23	Looney Tunes: Sheep Dog N' Wolf	Infogrames	PS
30	Asterix Mega Madness	Infogrames	PS
30	Giants	Vision Park Distribution	PS2

Listan var aktuell vid pressläggning, tänk dock på att spel ofta blir försenade.

Summoner till PlayStation2, recension i nästa nummer.

Mat Hoffman's finns på skivan. Se sidan 56.



Unreal Tournament, mer i nästa nummer.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

STOR ANALYS I NÄSTA NUMMER

FEEL THE
RUSH
• Unrestricted racing
• Super-cars with supreme power, speed and style
• Backgrounds with amazing animation
RIDGE RACER V
FEEL THE
FORCE
TEKKEN TAG TOURNAMENT
• Up to 4 players
• Incredibly detailed backgrounds
• 10 additional new characters
FEEL THE
POWER
Ridge Racer V & Tekken Tag Tournament
Release the power of PlayStation2...
namco

MÅNADENS CD

På månadens CD finns något för alla, vare sig du är sportfåne, RPG-fantast eller girigbuk.

Bland annat hittar du *Mat Hoffman's Pro BMX* och *Tony Hawk's Pro Skater 2*, två spel som bygger på samma suveräna spelmotor. I efterlängtade *Spyro Year of the Dragon* blir det också till att åka skateboard på en av de tre spelbara banorna i denna demo. Sedan är ju Tanner tillbaka i *Driver 2*, ta en tur och kvadda bilar i Havanna.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Det finns flera olika grenar i spelet, så det är bara att sätta igång och prova sig fram.

Mat Hoffman's Pro BMX

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	BMX-simulator
DEMOTYP	Spelbar

Mat Hoffman's Pro BMX har samma spelmotor som vårt älskade *Tony Hawk's Pro Skater 2* och detta innebär, som ju alla borde veta vid det här laget, att spelet är högklassigt. Precis som i *Tony Hawk's* så kan du göra allsköns konster, så det är bara att svinga sig upp i sadeln och börja trixa för allt vad pedalerna håller. I vår exklusiva demo kan du välja mellan att spela som spelets huvudperson Mat Hoffman själv, eller så kan du spela som en annan lirare som är minst lika duktig, nämligen Mike Escamilla. Gör schyssta trick med olika knappkombinationer och se hur poängen bara rasar in. Du måste dock vara ganska flink i fingrarna, för du har bara två minuter på dig att visa vad du går för. Sätt igång!

Kontroller

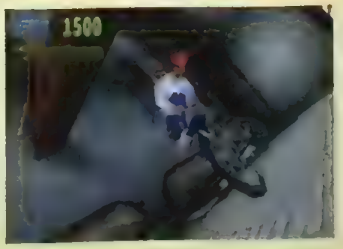
L1	Snurra åt höger i luften
L2	Snurra åt vänster i luften
R1	Snurra 180 grader åt höger
R2	Snurra 180 grader åt vänster
□	Tricka i luften
△	Grind/stall tricks
⊗	Kaninhopp/håll inne för att få upp fart
○	Snurrtrick

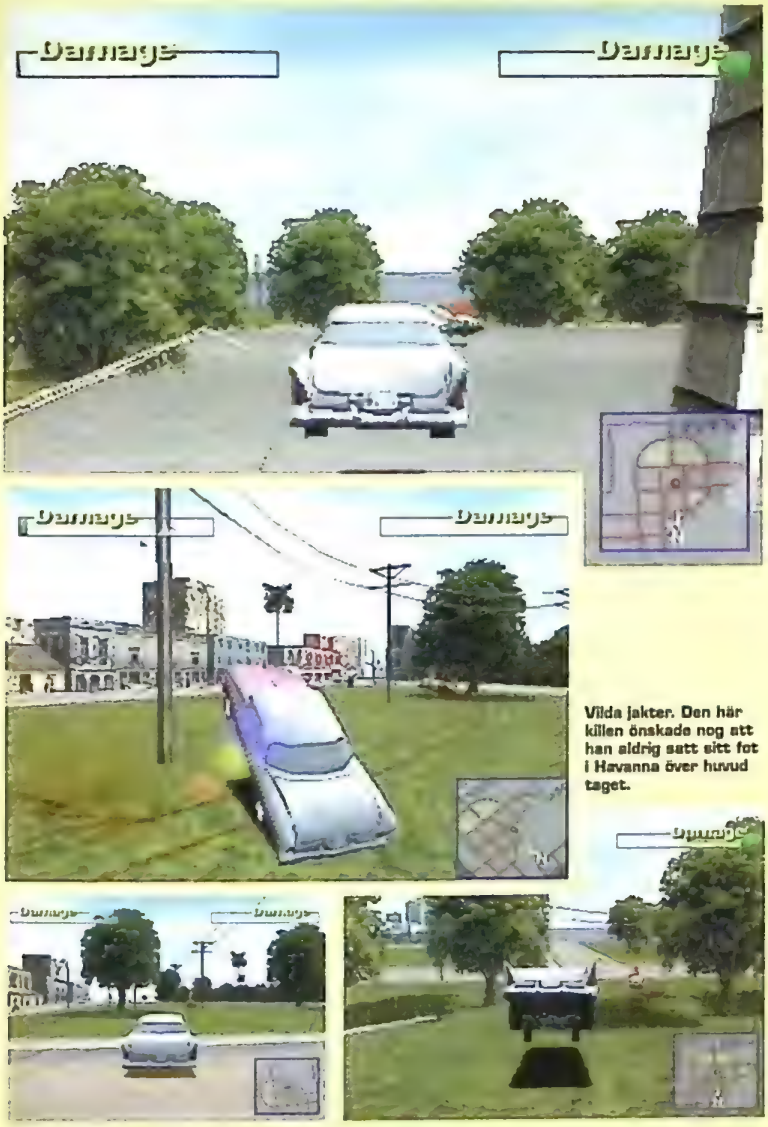
Övriga inslag

I fullversionen väljer du att spela som en av åtta mer eller mindre kända BMX-profiler. Välj bland annat mellan Cory Nastazio, Simon Tabron, Mat Hoffman och Mike Escamilla. Alla olika åkare har egna små specialiteter. Det finns tre olika spelsätt: H-O-R-S-E, Demolition Derby och Graffiti. Förutom detta så kan du så klart välja mellan en uppsjo av cyklar, både olika utomhuscyklar som passar till allt från ramper till terrängåkning och cyklar som är speciellt avsedda för inomhusgrenar.

Ytterligare information

Vi lovar att ha en recension av det här snajdiga spelet inom kort.





Vilda jakter. Den här killen önskade nog att han aldrig satt sitt fot i Havanna över huvud taget.

Driver 2

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Tanner är tillbaka i stan för att ta hand om alla lagbrytande avskum genom att infiltrera och snoka på deras villkor. I vår demo får du sätta dig i ett schysst åk och ta en trevlig tur till Havanna och demolera så många 50-talsbilar som möjligt. Spelet går inte på tid, men det gäller att inte hamna för långt bakom fienden så att du förlorar uppsikt över dem, för då är det bara till att börja om igen. Ögonen på bilen framför dig, och spiken i botten!

Kontroller

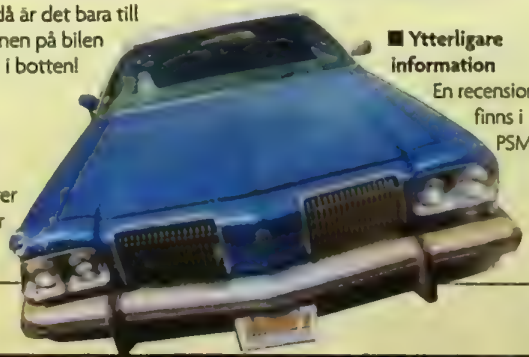
L1	Tuta
L2	Kraftig sväng
◻	Titta åt vänster
○	Titta åt höger
◻+○	Titta bakåt
⊡	Bromsa
△	Handbromsa
⊗	Accelerera
◎	Rivstarta
R1	Byt vy

Övriga inslag

Om du gillar vår demo så mycket att du vill köpa spelet, så får du utföra uppdrag både i Havanna, Las Vegas, Chicago och Rio. Spelet innehåller också ett bra flerspelarläge med delad skärm och om du tröttnar på din egen bil så är det bara att hoppa ur åbäket och ta en som gillar bättre.

Ytterligare information

En recension finns i PSM 36.



Det gäller att använda de små grå för att det skall bli någon deg. Glöm inte att du har tre livlinor.

Who Wants To Be A Millionaire?

UTGIVARE:	Eidos
GENRE:	Frågesport
DEMOTYP	Spelbar

Ja, vem vill inte bli miljonär? Jag vet i alla fall att jag svarat på alla kvalfrågor sedan programmet började på fyran, och inte har jag fått chansen att kamma hem storkovan än. Men nu har man det. Eller nja, nästan i alla fall. I den här demon får du spela om 8000 pund, och även om det inte är på riktigt, så kan det bli nog så spännande ändå. I spelet finns, precis som i verkligheten, tre livlinor, och är nastan nödvändiga för att man ska få några pengar alls. Det är Chris Tarrant som ställer frågorna, och tänk efter riktigt noga innan ni svarar, och stå sedan fast vid det du tänkte från början, även om programledaren frågar sjuttioelva gånger om det är ditt slugiltiga svar...

Kontroller

⊗	Välj svarsalternativ
◎	Livlinor

Övriga inslag

Fullversionen innehåller flera olika spelsätt, och där du får testa din reaktionsförmåga i Fastest Finger och även prova på Head-To-Head. Du kommer definitivt att känna igen spelet trots att det är på engelska. Det verkar nämligen som om alla programledare för det här programmet har gått någon helgkurs i hur man frågar om tävlanden är heeeelt säkra på sitt svar.

Ytterligare information

Vi har recenserat det här spelet redan. Titta i PSM 36 så får du se.

PÅ SKIVAN EURO CD 68

Legend Of Dragoon

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	RPG
DEMOTYP	Spelbar

Det tog drygt tre år att göra färdigt det här spelet, och det utlovas att det är ett spel som håller länge, även om det kanske inte tar hela tre år att klara det. Det är ett klassiskt RPG med drakar och demoner och annat bekant. Handlingen har en enorm bredd och det tar inte lång tid förrän du är helt inne i spelet. Prova vår demo för att se hur det är att ha ihjäl elakingar i den mystiska världen i *Legend Of Dragoon*. Du får hjälp på vägen så att du vet vad du ska göra.

Kontroller

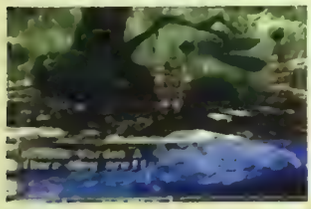
- △ Inventory List
- ○ Gå ur menyn/spring
- ✕ Välj attack/konversera

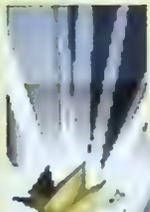
Övriga inslag

I fullversionen av spelet får du välja att spela som en av nio olika karaktärer och din uppgift är att befria människor från tyranneri. Striderna är omgångsbaserade men du får gott om tillfällen på dig att lära dig nya attacker och trick.

Ytterligare information

Kolla in vår recension i detta





Spela en roll. Du som spelat RPG-spel tidigare kommer att känna igen dig. Här finns alla klassiska inslag från genren.

Tony Hawk's Pro Skater 2

UTGIVARE:	Activison
GENRE:	Skateboardsimulator
DEMOTYP	Spelbar

Den absolut bästa skatesimulatorn i hela världen, och ett av de mest beroendeframkallande spelen i spelhistorien. *Tony Hawk's Pro Skater 2* är en fröjd att spela och i vår demo åker du omkring på en skön bana i Marseilles där du kan utföra alla möjliga olika trick. Hoppa, snurra, grinda, gör sköna kombinationer och gud vet vad. Snart är du tjenis med hela gänget som hänger vid ramperna.

Kontroller

- ✕ Hoppa
- △ Grinda
- □ Flippa
- ○ Ta tag i brädan
- L2 Byt

Övriga inslag

I fullversionen av spelet finns åtta olika nivåer, ett Career Mode där du kan komma åt högre nivåer så småningom. Det finns även en Baneditor där du kan skapa alldeles egna banor efter eget tycke och smak.

Ytterligare information

En recension finns i PSM 35.

Vi måste utfärda en varning: det är alldeles för lätt att bli beroende av det här spelet.

Spyro Year of the Dragon

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Plattform
DEMOTYP	Spelbar

Vår söta lilla drakpolare kommer tillbaka till PlayStation för tredje och sista gången, och den här gången har han verkligen överträffat sig själv. Spelet är så bra, så bra så att vi knappt trodde att det var sant när vi fick spela det för första gången. I vår demo är Spyro i full färd med att leta efter försvunna ägg och på tre olika nivåer (Skatepark, Molten Crater och Seashell Shore) får du prova på hur det är att vara en flygande, eldsprutande liten drake. Som vanligt är Spyro pratglad och pratar med alla han ser samtidigt som han letar efter alla de försvunna äggen genom att klara olika uppgifter. För att klara dig ifrån att bli lunch till någon av alla skurkar som finns på de olika banorna så gör du som i de tidigare spelen. Som resesällskap har du Sparx, som också representerar din hälsa. När Sparx börjar blekna så vet du att det är dags att mata henne så att din energinivå stabiliseras.

Kontroller

- L1 Kamera
- R2 Rotera kamera åt höger
- L2 Rotera kamera åt vänster
- ○ Spruta eld
- △ Kamera
- □ Spring
- ✕ Hoppa/glidflyg

Övriga inslag

Du kan i prova på flera olika minispel och spela andra karaktärer i spelet.

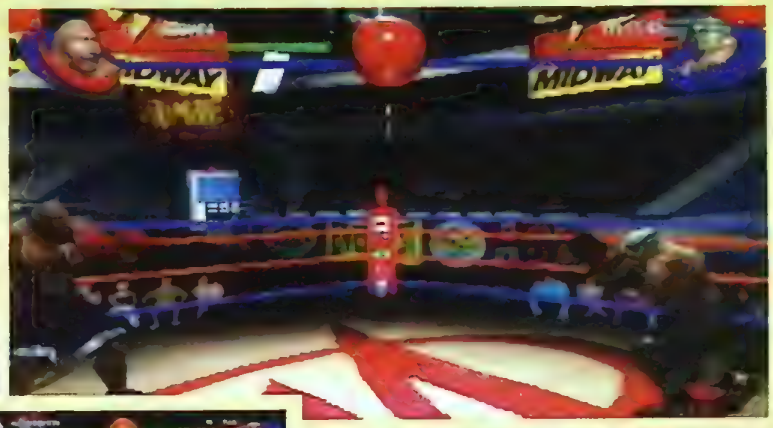
Ytterligare information

I PSM 37 får du en smarrig recension.

Sötnos! Är han inte det sötaste ni sett på PlayStation så säg?

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.



Ready 2 Rumble Round 2

■ UTGIVARE:	Midway
■ GENRE:	Boxning
■ DEMOTYP	Video

Än en gång får vi slå nävarna blå i ringen. Den här gången får vi också chansen att kolla om Michael Jackson är lika bra på att slåss som att dansa. Shaquille O' Neil finns också på plats och visar hur en högerkrok ska se ut. Du kan även öppna upp flera andra karaktärer såsom paret Clinton, och bara det gör väl att spelet har snudd på samlarvärde. Det är ännu mer action i den här versionen jämfört med föregångaren och i vår videodemo kan du se hur Afro Thunder och Jet "Iron" Chin klarar biffen. Se och lär.

Konstiga typer. Det knasigaste slagskämparna från hela världen ha samlats i det här spelet. De tvekar inte en sekund att ge varandra en blåtira så fort de får en chans.

WDL: War Jets

■ UTGIVARE:	3DO
■ GENRE:	Shoot 'em up
■ DEMOTYP	Video

Det andra *World Destruction League*-spelet efter den första titeln *WDL: Thunder Tanks* bjuder på extremt våld i en futuristisk miljö full med elakingar som försöker ha ihjäl varandra på olika sätt.

I fullversionen av spelet är du med i olika turneringar där blodtörstiga piloter möts man mot man högt uppe i luften över olika städer runt om i världen. Detta kanske låter som en lätt uppgift, men det gäller att vara beredd på alla olika slags väderlekar såsom dimma, blåst och regn. Du har i och för sig en imponerande arsenal att tillgå full med vapen av sällan skådat slag. Du kan välja mellan en uppsjö att konstiga karaktärer att spela med, och om du sköter dina kort rätt så blir du både berömd och hyllad av den stora TV-publiken som spänt följer ditt öde.

Det är dags att bli farlig igen i den nya *WDL*-titeln.

Warriors of Might And Magic

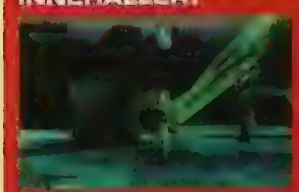
■ UTGIVARE:	3DO
■ GENRE:	Action
■ DEMOTYP	Video

Följ Alleron och hans kamp för att rättvisa ska skipas.

3DO gjorde ju bort sig rejält i och med *Crusaders* som väl ingen blev särskilt imponerad av, men nu har du chansen att bedöma själv vad detta nya spel från utgivarna kan vara för något. I demon får vi träffa Alleron som blivit anklagad för att ha använt svart magi, och därför blivit landsförvisad. Han måste bevisa att han är oskyldig genom en serie äventyr där vi också får lära känna Daria, Allerons svurna fiende som gör allt för att förstöra för Alleron. *Warriors Of Might And Magic* koncentrerar sig mest på strider, men du får också använda allehanda häftiga vapen i klassiska skjutscener. Man har utlovat flera specialattacker så att man ska bli mer involverad i närkamperna. Låter bra tycker vi.

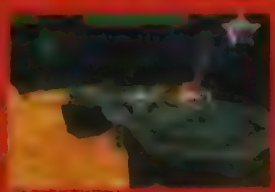
NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

INNEHÅLLER:



Du får ett smakprov på det superhäftiga spelet *C12*.

Gigantiska navar i *Ultimate Fighting Championship*.



Bli som barn på nytt i *Muppet Monster Adventure*.

Killer som blokar loss i *ISS Pro Evolution 2*.

+

WDL: Thunder Tanks, Vanishing Point och mycket annat smått och gott.

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

PIRATERNA ÄR TILLBAKA!

Man tackar!
Vi ville bara säga att vi blev överlyckliga när vi läste signaturen "Kapten Svartskägg" i nummer 38. Vi kunde inte ha uttryckt oss bättre själva!
Faktiskt inte...
Vi såg framför oss hur denna tidnings söta redaktion stod samlade kring en eld mitt i natten och skrek "Bränn upp galenskapen!" och så kommer Tommy R körande från sitt bankrån med stålar och fika. Andreas Olssons mobil ringer och Sonys coola cigarrökande chef säger hest "sätt 10 poäng på vårt nästa spel, ok?"
"Visst", säger Andreas Olsson och känner sig som agent Mulder (eller kanske som Scully).
Lysande insändare mr Svartskägg!
Lysande!
Bästa hälsningar
Jenny, Anna, Raffe, Acki och Anton. Alias Piraterna.

Hej Piraterna!
Det är alltid lika roligt att läsa era brev. Alla här på PlayStation-Magasinets söta redaktion får sig ett gott skratt när vi tar del av era klarsyntheter.
Egentligen så borde vi inte publicera varken era eller Kapten Svartskäggs tramsiga brev då de innehåller förtal. Vi vill ju dock att våra läsare skall skratta och vara glada, därför låter vi era funderingar gå i tryck. Vi litar också på våra läsares omdöme och att de kan skilja fantasi från verklighet och tar era brev för vad dom är.
Red.

FANTASIMUSIK

Tjenare
Rakt på sak, kort men ändå viktigt för mig fråga: är det samma person som gjort musiken till *Final Fantasy VII* som till *Final Fantasy IX*?
Ganska viktig fråga för mig
Palle

Hej Palle!
Nobuo Uematso har komponerat musiken till alla *Final Fantasy*-spelen.
Red.

SVARTSKÄGG ÄR EN FJANT!

Hej!
Jag blev synnerligen irriterad på Kapten Svartskäggs argument om hur dyra spelen är. Visst, de är dyrare än till exempel en musik-CD, men har du någonsin tagit dig tid att titta på eftertexterna? Då skulle du inse att det är hundratals personer som jobbat med ett spel i flera års tid!! Dessutom ska ju återförsäljarna tjäna en slant oxå. Jag spelar mycket rollspel och tycker att de är värda pengarna. För ett rollspel är inte som bäst första gången man spelar det, det måste spelas MINST två gånger för att man ska klura ut alla gåtor m.m. Jag har t.ex spelat vissa titlar som *Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Wild Arms* och *Suikoden II* tre gånger nu, men anser ändå att mina karaktärer kunde bli mycket bättre. Om man då med enkel matematik delar priset på spelet i tre, blir det plötsligt inte så dyrt.
Jag kanske är fånig, men jag vill ha den fina spelboken som ingår när man köper ett spel, för där står mycket som är värt att veta. Det där kanske är typiskt för att jag är tjej...
Nu väntar jag med otålighet på *Final Fantasy IX*, och det kommer jag betala vad som helst för, nästan i alla fall.
Ville också säga att jag inte anser att recensioner och annat i PSM är vinklade på något sätt. Kredit till er som tar in såna fjantiga insändare som Kapten Svartskäggs!!
Lara Croft

Hej Lara!
De flesta läsarna håller nog med dig. Vi tror inte att det är typiskt för tjejer att vilja ha med boken som medföljer, vi tror att det är typiskt för de flesta seriösa spelarna. Som du säger så kan boken innehålla mycket bra information om spelet, särskilt om det är ett lite större och mer komplicerat spel. *Final Fantasy IX* behöver du inte vänta på då det vid det här laget borde vara ute på marknaden.
De flesta har väl förstått att vi inte springer Sonys ärenden. I detta numret så får till exempel *Legend Of Dragoon* inte något höjdarbetyg, gissa vilka som ligger bakom det spelet.
Red.

SAILOR MOON

Hej PSM jag har några blandade frågor om lite saker.
Men först skulle jag vilja hälsa till Simon som skrev till PlayStation-Magasinet nummer38. Jag håller med om att alla gamla bra "insändarbrev" har bara försvunnit. Nu är det mest klagomål om dåliga spel. Men jag tycker att om man ska klaga på dåliga spel så ska man inte skriva in till PSM! Dom recenserar ju bara spelen. Nu till mina frågor:
❶ Jag är ett stort manga och anime fan och jag vet att det finns många spel med anime-innehåll. Men jag söker ett särskilt spel som jag vet finns både till PC och Game Boy Color det heter *Sailor Moon* och jag undrar om det finns till PlayStation.
❷ Kommer *Silent Hill 2* till PlayStation?
❸ *Tomb Raider the Movie* har ni pratat rätt så mycket om men när kommer den på bio?
❹ Också är det min tur att klaga.
Det är så att PlayStation-Magasinet blir mer och mer översvämmat av PlayStation2-nyheter, jag tycker att det börjar bli jobbigt. Det börjar bli lite tjatigt med PlayStation2 hit och PlayStation 2 dit. Kan ni inte bara göra en till tidning som heter typ PlayStation 2 magasinet så kan PlayStation-Magasinet (min favorittidning) få vara ifred från PS2 ett tag.
Många hälsningar.
En frågvis tJeJ

Hej frågvisa tjej!
Innehållet på dessa sidor styrs ju av er läsare. Vi tar med dom flesta "frågor och svar"-breven som kommer hit, men den största delen av de breven som vi får är oftast mer "debattinriktade". Det är så många som har intressanta saker att säga så det känns naturligt att ge de breven större plats i tidningen.
Sedan måste vi ta hänsyn till om det finns något allmänintresse bland våra läsare att få veta hur man hittar den sista magiska stenen i spelet X som någon har kört fast i. Denna information finns oftast gratis på internet och till de flesta större spelen finns det även guider publicerade. I PlayStation-Magasinet så har vi tipssidorna där man kan hitta hjälp.
❶ *Sailor Moon* finns inte till PlayStation.
❷ Nej.
❸ I sommar.
❹ Tyvärr, du får stå ut med PlayStation2-materialet.
Red.

SYPHON FILTER 2

Tja alla som jobbar på Svenska PlayStation-Magasinet!
Här kommer några frågor/tips:
❶ Kan ni inte ha typ två eller tre sidor mer insändare.
❷ Kan ni sätta in tips/fusk på *Syphon Filter 2?* Snälla! Om det redan finns i nåt nummer i så fall villket?
❸ När kommer *Fear Effect Retro Helix* ut?
Simon

Hej Simon!
❶ Vi *har* utökat insändarsidorna till två sidor.
❷ I PlayStation-Magasinet 29 finns det fusk till *Syphon Filter 2*.
❸ I mars.
Red.

ÖPPET HUS PÅ PSM!

Hej och hå!
Nu kommer jag och vill lufta mig lite med åsikter och frågor. Men först vill jag bara säga att, *Final Fantasy IX* är det bästa spel jag någonsin har spelat. Spelet har den bästa historien på länge och spelkänslan och grafiken är i total toppklass. Alla som gillar RPG spel älskar nog det här. Det är helt underbart. Då kommer vi till frågan om multi-x-chip. Jag har ju nu spelat *Final Fantasy IX* och det har inte släppts i Sverige, jag har kunnat spelat det på grund av min chippning. Jag har inga brända spel. Det verkar som om så fort man säger att man har chippat så har man brända spel. Men det behöver faktiskt inte vara så. Jag har chippat min konsol för att jag är otålig och för att en del spel aldrig kommer att komma till Sverige (t.ex *Chrono Cross*). Anledningen till att jag inte vill ha brända spel fast det är mycket billigare, är för att (enligt min mening) man på något sätt förlorar känslan av spelet. För när jag köper ett spel så vill jag ha originalet för att sen kanske kunna säga: "jag har originalet", och sen vara lite stolt. För det verkar som om det börjar bli en raritet att ha original. Därför lade jag ner 800 kr på att köpa det amerikanska *Final Fantasy IX*, istället för att få det bränt för en hundring. Det är helt enkelt vetskapen. Sen kan jag nog säga att *Final Fantasy IX* var nästan lite för lätt och ledande. Men det är någonting man inte märker i stimmet av allt underbart. Speciellt slutet, man börjar ju nästan gråta. Sedan har jag ett påstående som nog de flesta håller med mig om. Kan ni inte ge ut tidningen 2 gånger i månaden? Då kan ni till exempel få ut aktuell information snabbare och eftersom ni börjat recensera PlayStation2-spel så behöver väl inte tjockleken bli märkvärt mindre. För man väntar verkligen häcken av sig på att den nya tidningen ska komma ut så att man får frossa i sig lite nytt.
Har ni någon hemsida kanske på gång. Eller ska ni hålla er till tidning så att ni får ut så mycket pengar som möjligt? Kan inte ni ha några så kallade "öppetdagar" på er redaktion ibland?
Då läsare och andra kan komma in och säga hallå och kanske speja runt lite på vad ni gör och vad som händer. Nåja det var en del i alla fall.
Ville bara avsluta med *"Final Fantasy IX* rules!"
Dennis

Hej Dennis!
Visst är det tråkigt att vissa bra spel inte släpps på den Europeiska marknaden. Att importera en hel konsol för att kunna spela importspel kan vara både dyrt och besvärligt och då kan ju ett modchip vara ett alternativ. Men faktum är att en väldigt stor del av PlayStation-ägarna som chippar sina maskiner gör det för att kunna spela piratspel, därför har modchip och liknande ett välförtjänt dåligt rykte. Vi misstänker att ett alternativt chip som bara gjorde det möjligt att spela importspel och inte piratkopior inte

skulle sälja speciellt bra.
Som tur är så finns ju *Final Fantasy IX* på den europeiska marknaden och vi hoppas att ni som har väntat inte blir besvikna.
Visst skulle de som *väntar* häcken av sig på varje nummer av tidningen bli glada om vi skulle ge ut tidningen två gånger i veckan, men då skulle vi här på redaktionen vara tvungna att *jobba* häcken av oss också. Det är inte så enkelt som vissa tror att producera tidningar. Ni får helt enkelt nöja er med att PlayStation-Magasinet kommer en gång i månaden.
Vi planerar en enkel hemsida med den senaste informationen om PlayStation-Magasinet, vi undersöker också möjligheten att lägga upp en databas där vi kan lägga upp betyg på alla spel vi har recenserat.
Angående "öppetdagar" på redaktionen så måste vi göra dig och alla andra nyfikna besvikna. Alla som jobbar här har oftast väldigt mycket att göra, och vill gärna ha mycket att göra i fred. Hur skulle det sedan gå till i praktiken? Om femtio människor dyker upp och vill hälsa på så blir det genast problematiskt för oss eftersom vi bara kan ta emot 5-10 personer åt gången. Sedan så är det faktiskt inte så himla spännande här på redaktionen.
Vi är dock inte helt omöjliga då vi gärna vill ge er läsare det ni vill ha. Därför har vi kompromissat lite och bjuder nu på de första officiella bilderna från vår redaktion! Redaktören har personligen tagit sin sunkiga digitalkamera och dokumenterat omgivningarna! Allt för att göra er glada!
Red.

MÅNADENS BREV

HANDBOLL

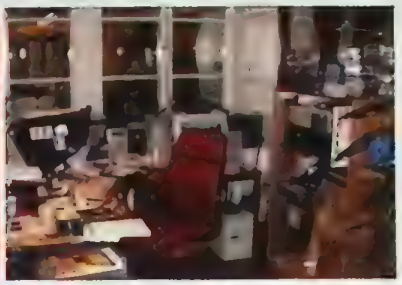
Tjena PSM!
Tack för en bra tidning. Jag har några frågor som jag tänkte att ni kanske kunde svara på..
❶ När kommer ni att införa PlayStation2-demos på skivorna? Kommer ni att ha två skivor, en för PlayStation och en för PlayStation2?
❷ Vet ni om det finns något handbolls-spel till PlayStation?
❸ Kan ni i tidningen skriva vilket nummer det är på demo-skivan som följer med? Det är nämligen rätt jobbigt att leta efter rätt CD när man hittar en demo i tidningen som man vill köra.
Kim

Hej Kim!
❶ Detta är något som ligger väldigt långt fram i tiden om vi överhuvudtaget kommer att genomföra det. Det största problemet är att tidningen skulle bli väldigt dyr om vi hade med två demo-skivor.
Som ni kanske har märkt så skiljer sig skivorna till PlayStation-maskinerna litegrann från vanliga CD-romskivor. Skivorna till PlayStation-maskinerna tillverkas i speciella fabriker som ägs av Sony. I Europa finns det en(!) fabrik som tillverkar alla skivor som sälj i Europa. Vem som helst kan alltså inte tillverka skivor till PlayStation-maskinerna, detta innebär att det inte finns någon konkurrens och därav priset.
Vi här på tidningen skulle bli minst lika glada som er läsare om priserna på skivorna sänktes.
❷ Varken vi på PlayStation-Magasinet eller redaktion på vår systertidning Super PLAY har någonsin sett ett handbollsspel till PlayStation. Om någon uppmärksam läsare känner till något handbollsspel till PlayStation eller någon annan konsol så får ni gärna höra av er. Den första korrekta tipsaren får en liten present.
❸ Absolut! Vi tycker nästan att det är lite pinsamt att vi inte har tänkt på detta. Från och med detta nummer så står numret på CD-skivan i sidhuvudet på "månadens CD"-sidorna. Kims utmärkta förslag om hur vi skall förbättra tidningen belönas med ratt och spel.
Red.

Kim får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay THE GATEWAY TO GAMES

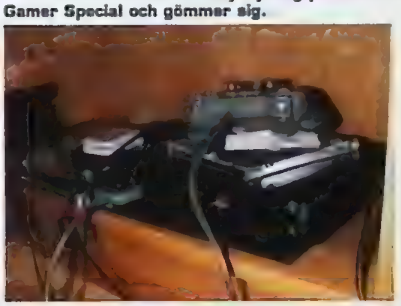
Så här ser det ut när man tittar in genom dörren till redaktionen.

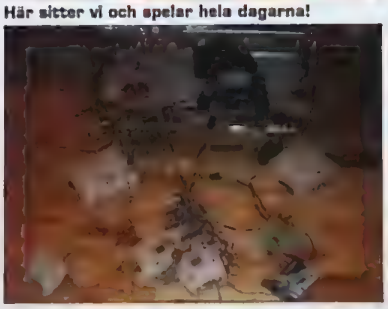

Här får man sitta om man är chefredaktör på Svenska PlayStation-Magasinet.

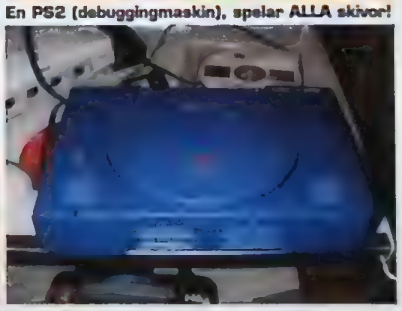
Vy över redaktionsrummet. Längst ner sitter Super PLAY-redaktionen.

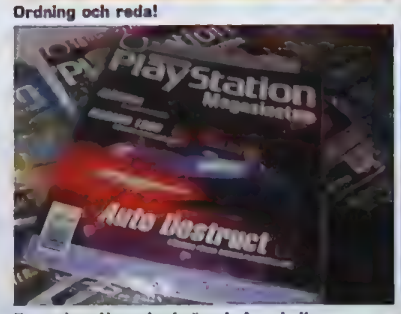
Bakom växten sitter Tommy Rydling på PC Gamer Special och gömmer sig.

Här sitter vi och spelar hela dagarna!

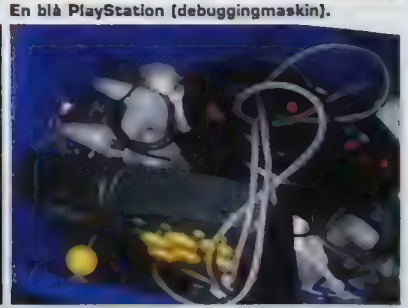

En PS2 (debuggingmaskin), spelar ALLA skivor!

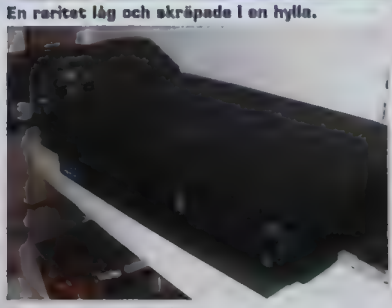

Ordning och reda!


En blå PlayStation (debuggingmaskin).



En raritet låg och skräpade i en hylla.


En av flera lådor med diverse kontroller.


En japansk PlayStation2.

Recensionsexemplar!

HAR DU PROBLEM MED EFTERHÄNGSNA NAZISTER? DET HADE STÖRRE DELEN AV EUROPA OCKSÅ FÖR EN TID SEDAN. DU HAR FÅTT CHANSEN ATT MEJA NER SÅ MÅNGA DUMSKALLAR SOM DU BARA KAN, FÖR HÄR FÖLJER NU EN DETALJERAD LÖSNING TILL *MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND*. GE NAZISTERNA VAD DE TÅL!

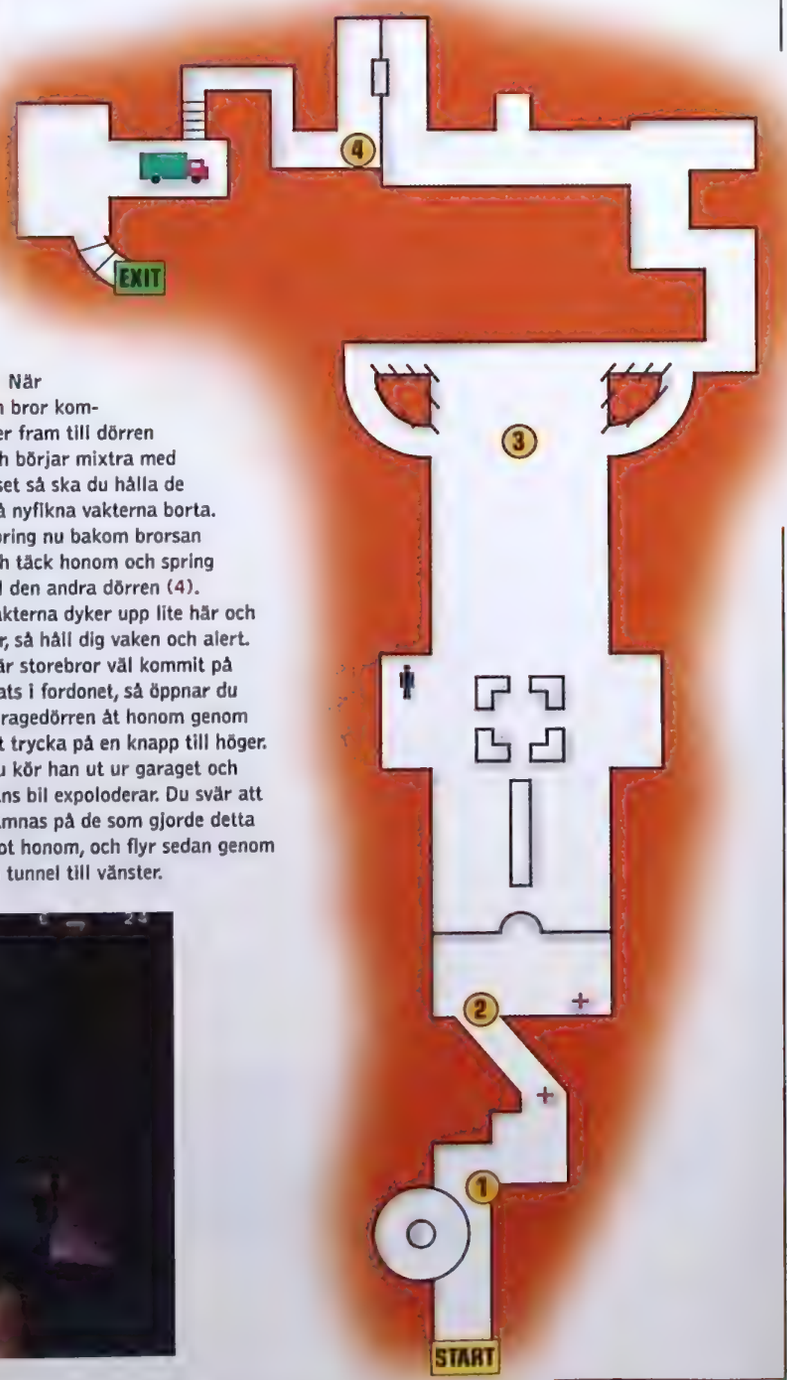
Medal of Honour: Underground

DEL 1

NÅGRA NYCKELORD:

- **Sirenkontroller** (Siren Controls)
- **Cykel** (Bike)
- **Kassaskåp** (Safe)
- **Kniv** (Knife)
- **Laddning** (Charges)
- **Kofot** (Crowbar)
- **Radio** (Radio)
- **Avbitartång** (Wire Cutters)
- **Kanon** (Cannon)
- **Propagandarapport** (Propaganda Report)
- **Relik** (Relic)
- **Utrustning** (Supplies)
- **Karta** (Map)
- **Arkeologpass** (Archaeology Pass)
- **Schema** (Schedule)
- **Pass** (Photo Pass)
- **Begränsat pass** (Restricted Pass)
- **Ljus** (Lights)
- **Luftvärnseld** (Ack Ack Gun)
- **Plan** (Plane)
- **Passera/Passage** (Pass)
- **Chifferbok** (Cypher Book)
- **Bomb**
- **Förklädnad** (Disguise)
- **Fraktregister** (Shipping Records)
- **Fotograf** (Photographer)
- **Dossier**
- **Panzerfaust**
- **Stridsvagn** (Tank)
- **Bror** (Brother)
- **Bevis** (Evidence)
- **Press**
- **Maskingevär** (Machine-gun)
- **Dokument** (Papers)
- **Ingång** (Entrance)
- **Första hjälpen-låda** (First Aid Kit)
- **Lastbil** (Truck)

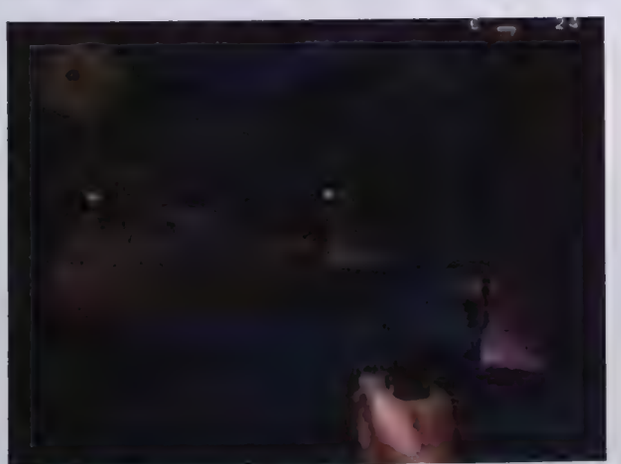
BANA 1: EN RÖST I NATTEN



UPPGIFTER:

Hitta brorsan
Öppna garagedörren

- Det första du gör (1) är att oskadliggöra soldaten med ett skott i huvudet. Vänta sedan på att hans två nyfikna kamrater skall komma i din väg så att du får nöjet att peppra dem också. Det står en vakt bakom väggen, precis innan du kommer till det torgliknande området. Kryp sakta fram från den vänstra sidan av gränden (2) och skjut honom innan han ser dig.
- Efter att ha gjort dig av med alla vakter så går du rakt fram och sedan vänster så möter du din bror som står och väntar på dig. Följ bara efter honom och döda de två vakterna som ni möter (3). Spring nu åt höger och eliminera de två vakterna där, en framför dig och en bakom.
- När din bror kommer fram till dörren och börjar mixtra med låset så ska du hålla de två nyfikna vakterna borta. Spring nu bakom brorsan och täck honom och spring till den andra dörren (4). Vakterna dyker upp lite här och var, så håll dig vaken och alert. När storebror väl kommit på plats i fordonet, så öppnar du garagedörren åt honom genom att trycka på en knapp till höger. Nu kör han ut ur garaget och hans bil expoloderar. Du svär att hämnas på de som gjorde detta mot honom, och flyr sedan genom en tunnel till vänster.

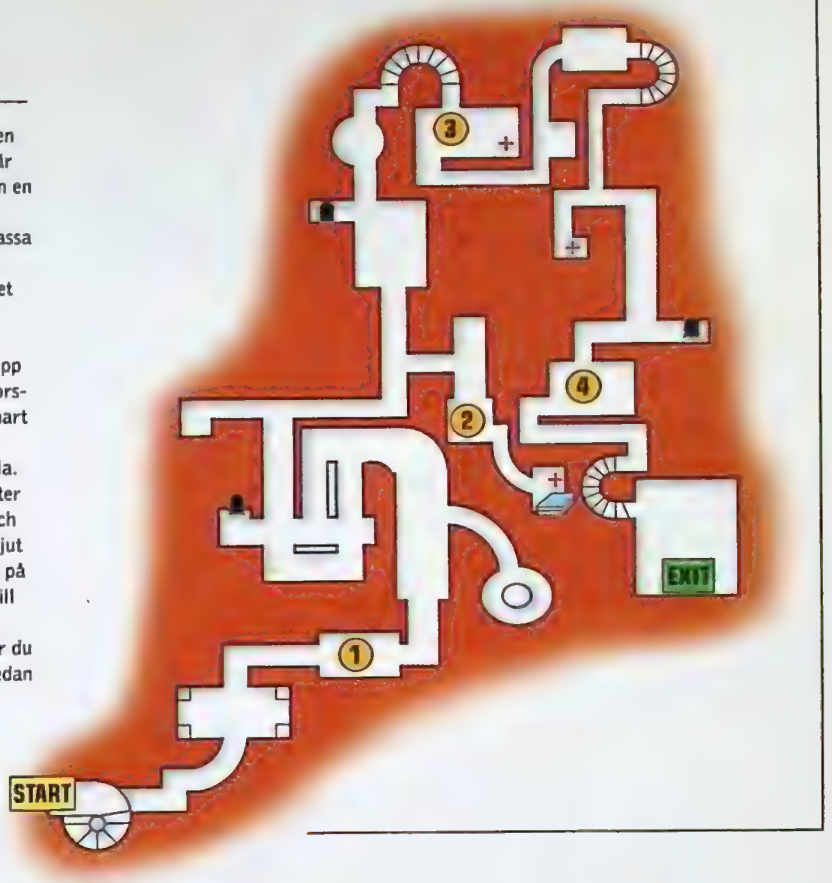


BANA 2: DÖDENS LABYRINT

UPPGIFTER:

Hitta förfalskade dokument
(Forged Papers)
Försegla ingångarna till katakomberna
(Catacomb Entrances)

- Det gömmer sig en vakt på höger sida i den långa korridoren där det hänger skallar på båda väggarna (1). Skjut honom innan han ens hinner blinka.
- Precis efter hörnan så finns en högersväng som leder till ett cirkelformat rum där det ligger en vakt och sover. Peppra honom full med bly och ta med dig lite ammunition och annat smått och gott.
- Döda nazisten som du möter och spring mot den upåtlutande ingången till en av katakombingångarna. En vakt försöker överraska dig, men det ska han få för. Skjut honom, lämna bomben vid ingången och spring därifrån.
- Det ligger en första hjälpen-låda till vänster i korsningen längre fram, så plocka upp den om du behöver den och gå sedan mot stegarna. Klättra upp och kryp genom hålet (2) där du finner de förfalskade handlingarna.
- Det står en Gestapokille på avsatsen ovanför dig så honom bör du skjuta när han försöker komma ner. Klättra sedan en bit till, och lägg dit flera bomber.
- I den kammare där det finns en massa tunnor (3) finns det ännu ett första hjälpen-kit, så döda vakterna och ta det med dig. Bakom pelarna längre fram gömmer sig ännu fler vakter.
- Gå upp för trapporna och plocka upp extrakraft som finns där till höger i korsningen. Gå sedan höger så hittar du snart den sista ingången.
- Den stora kammaren (4) är en fälla. Det spelar ingen roll hur många soldater du skjuter, för det kommer bara fler och fler. Spring rakt in i kammaren och skjut vilt omkring dig för att hålla vakterna på behörigt avstånd. Spring sedan fram till stegarna och klättra upp. När du väl kommer fram till gravplatsen, så följer du stigen som går till höger och hoppa sedan in i likbilen så har du klarat banan.



BANA 3: SPÅRLÖST FÖRSVUNNEN

UPPGIFTER:

Förstör distributionsbevisen
Kolla distributionsbilarna
Göm pressarna
Hitta de gömda maskingevären
(Machine-gun)

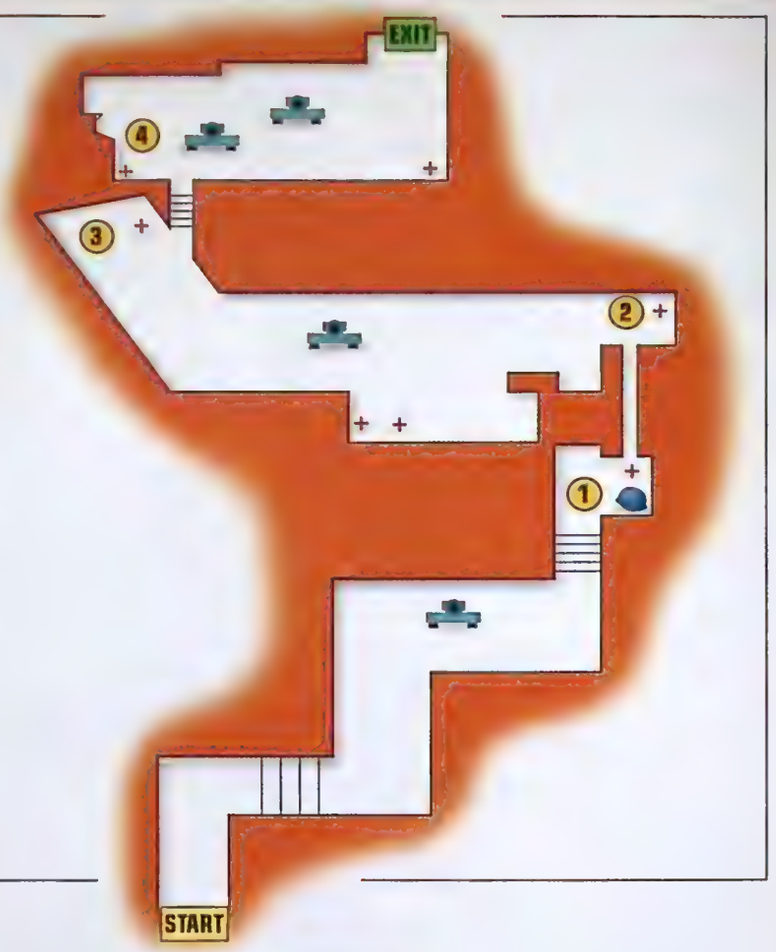
- Två vakter går omkring i kyrkan, men de är lätta att döda. Det finns flera vakter att ta hand om på väg till förrådet.
- Sparka upp dörren till höger om sandsäckshögarna (1) och döda vakterna som finns inne i rummet. Det finns ammunition och extrakraft att plocka på sig i lådorna, men viktigast av allt: du måste förstöra distributinsdokumenten som ligger i en hög i ena hörnan.
- Rakt framför dig har du nu en av distributionsbilarna. Spring in i huset och skjut killen i sovrummet. Öppna lådan som finns där och förstör sedan bilen och döda killarna som står runt den.
- Det finns flera dokument som du måste förstöra (2) inne i ett av husen. Gå vänster från bilen som du just sprängt, och förstör dokumenten. Har du tur så hittar du också en förbandslåda.
- Klättra ner för stegen så att du kommer in i en underjordisk tunnel (3). Här finns en hel del vapen och extrakraft att hämta. När du klättrar upp så måste du skjuta soldaten till vänster om dig, och sedan döda den eller de andra som finns till höger om dig. Det finns ett maskingevär i en låda så öppna lådan och skjut alla soldater som finns i närheten.
- Gå nu bakom väggen längst ner på stegen (4), och ta trappan upp. Här finns ännu mer soldater och en bil som du måste förstöra.
- De sista dokumenten som du måste ta hand om finns i ett rum precis till vänster innan utgången på banan, och pressen finns till höger. Förstör så dokumenten och dra i repet för att gömma pressen. Nu är det bara att knata ut.

BANA 4: GÅ FÖRSIKTIGT

UPPGIFTER:

Hitta ett Panzerfaust
Stoppa stridsvagnarna (Tank)

● Det står en kommandosoldat och lutar sig mot väggen precis runt hörnet, och han är så upptagen av sig själv att knappt märker dig. Skjut honom i huvudet och skjut sedan hans två polare. Spring sedan förbi stridsvagnen och upp till ett litet rum (1) till höger. Döda vakten som håller koll på arsenalen där din Panzerfaust finns, och använd sedan maskingeväret till att hålla de andra fienden borta. Gå ner för trappstegen och fyra av raketgeväret. Två missiler borde räcka för att totaldemolera stridsvagnen.
● Ovanför dig står några soldater vid en stridsvagn. Som tur är så finns det ett maskingevär (2) til höger om dig. Använd det till att ha ihjäl så många nazister som möjligt innan en annan stridsvagn kommer farande. Om du skulle råka bli träffad så finns det en första hjälpen-låda bakom dig.
● I återvändsgränden (3) ska du skjuta på tunnorna så att de exploderar innan du går till gränden till höger.
● Det finns flera vapen (4) som du kan använda både mot stridsvagnarna och mot de hjärndöda soldaterna som jagar dig. Försök att koncentrera dig på stridsvagnarna i första hand, och ta trupperna senare. Fortsätt att skjuta på stridsvagnarna tills de är helt obrukbara.



BANA 5: CASABLANCA

UPPGIFTER:

Fly från hotellet
Hitta Logistikdossiern
(Logistics officer dossier)
Hitta förrådet
Lämna staden i bil

● Den här banan börjar inne i ditt hotellrum. Om du spelar på en högre svårighetsgrad så bör du kanske ta med de två förbandslådor som ligger på skänken i hörnet.
● Skjut killen som väntar utanför ditt rum, och spring sedan ner för trapporna och döda killen som står på andra sidan fönstret. Snurra runt och döda soldaterna som kommer springande mot dig.
● Innan du flyr ut från hotellet så ska du in i ett litet rum (1) som ligger i ena hörnan i en vänstersväng. Här kan du plocka på dig en hel massa användbara prylar. Lämna så hotellet och börja gå ner för gatan. En nazist öppnar eld mot dig från ett hus på vänster sida. Döda honom och försök hitta var dossiern finns (2).
● Istället för att gå under huset genom gången så ska du gå till höger innan du kommer fram till gången (3). Smyg framåt tills du ser vakten i hörnet. Skjut krukan som står ovanför honom, så att han knockas. Oljudet lockar till sig en annan vakt, men han utgör inget stort hot, döda honom bara. Skjut sönder resten av krukorna för att hitta en massa godsaker.
● Öppna dörren vid (4). Om du är skadad från de tidigare dusterna med vakterna så finns här en förbandslåda till höger vid trappan.
● Det kryllar av vakter på vägen till bron (5). Gå sakta framåt och överraska alla genom att skjuta dem i huvudet.
● Gå över bron. Det finns en del förbandslådor att plocka upp om du tycker dig behöva dem. Gå ner och under bron för att nå den sista lilla biten till mål. Här finns också en hel del vakter, men ta det lugnt och skjut dem så fort du får en chans så är du snart i säkerhet.

BANA 6: FACKELTÅG

UPPGIFTER:

Hitta Fraktregistret (Shipping Records)
Hitta förklädnad (Disguise)
Telegrafera amerikanska flottan (American Fleet)
Stäng in fotografen

- Hoppa ut ur bilen och skjut vakten till vänster. Leta i alla lådor efter ammunition och gå sedan till nästa bil, samtidigt som du skjuter vakter hejvilt. Öppna den lilla lådan (1) och kravla dig igenom hålet bakom och plocka på dig lite leksaker. Döda vakten ovanför.
- Kom ihåg att i fortsättningen så kommer soldaterna att vara mer försiktiga och täcka varandra, så förbered dig på det.
- Spring inte in på det stora området där baracken finns (2), eftersom det kryllar av vakter där. Om du är riktigt snabb kanske du hinner döda vakten som står högst upp til vänster, men om du vill vara på den säkra sidan så kan du nöja dig med att meja ner hans kompis på marken. Spring mot baracken samtidigt som du skjuter ner alla vakter som kommer springande mot dig. Öppna dörren till baracken, skjut löjtnanten som finns där inne. Försök att hålla koll bakåt samtidigt som du skjuter sönder arkivskåpet där fraktregistret finns.
- Dörren till det stora förrådet är nu öppen, och till höger (3) står en nasse och vaktar ammunition och förbandslådor.
- Innan du hoppar ner för att lämna förrådshuset, så ska du skjuta soldaten på balkongen, killen vid dörren, killen till höger och sist men inte minst, killen vid den vänstra väggen. Gå in i reporterns rum.
- Stäng in reportern i badrummet med hjälp av det gamla stolen-under-handtaget-tricket. Sno sedan hennes ID. Öppna dörren bakom badrummet och gå igenom den hemliga gången. Skjut varenda vakt du får syn på. Gå till vänster så hittar du ammunition och extrakraft (4).
- På det öppna området (5) så ska du skjuta vakten som står vid vaktposten i hörnet, och backa undan en bit för att vänta in hans två polare.
- Kontakta amerikanska flottan med hjälp av radion som finns inne i byggnaden, och se upp för nazisten som springer upp för trappan bakom dig. Utgången finns precis runt hörnet, men om du har låg hälsonivå, så ska du ta det lugnt, för det finns två soldater bakom dörren.

BANA 7: BRÄNNANDE SAND

UPPGIFTER:

Få flera vapen
Hitta brandbomber (Incendiary Bombs)
Förstör fyra bränsletankar
Fotografera chifferboken (Cypher Book)

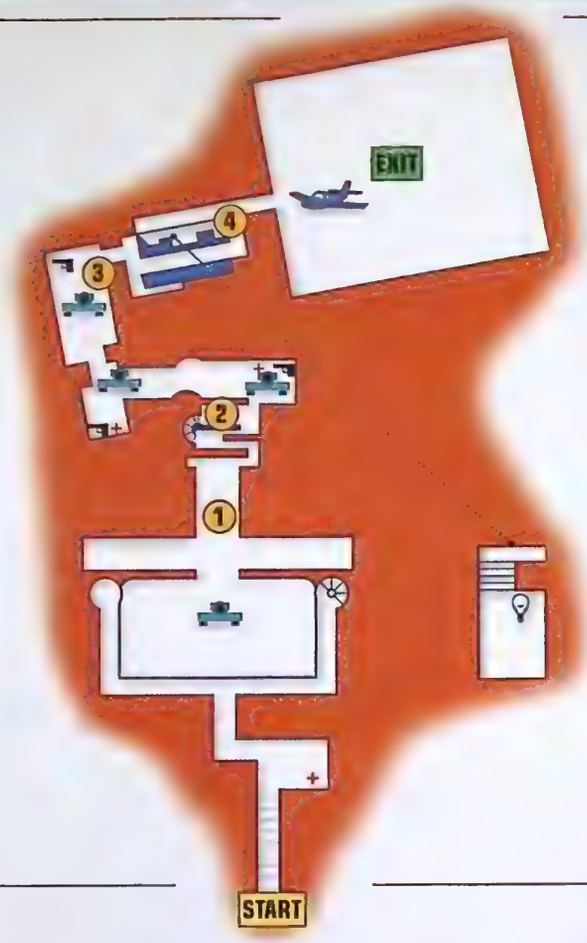
- Det är möjligt att klara av den här banan genom att skjuta på allt som rör sig, men det är betydligt lättare att använda sin fotografidentitet så länge det bara går. Klättra upp för stegen och om vakten frågar om dina papper, så visa dem för honom genom att trycka ⊗, och ta sedan en bild på honom. (Om du har tur så börjar han posera framför kameran.) Hoppa sedan över taggtråden (1) och gå till den den av vakter bevakade dörröppningen. Visa bara upp dina papper, så flyttar vakterna snällt på sig.
- Gå till höger i korsningen. Ignorera portvakten, öppna dörren till vänster och visa dina papper för vakten som finns där.Ta "Armoury Pass" (2) och "Code Book". Visa dina papper för vakten, men gå inte upp för trapporna. Gå istället tillbaka till korsningen och ta vänster.
- Snart hittar du ett stort förråd (3) som vaktas av en soldat. Visa återigen dina papper, döda honom sedan och skjut låset av dörren. Det här aktiverar larmet, men tryck dig mot väggen och döda alla vakter som kommer springande. När området är säkrat, så ska du ta bomberna med dig och klättra upp för stegen som finns precis i närheten. Nu är det dags att bli sig själv igen, så slit av dig din förklädnad och ta fram vapnen.
- Du är ett lätt byte när du lägger ut dina bomber så när du kommer till mer öppna områden som till exempel där den första bränsletanken finns, så ska du göra rent hus innan du börjar ditt arbete med bomberna. Se speciellt upp för krypskyttarna. Vid den andra bränsletanken bakom trapporna finns extrakraft, så kom ihåg att plocka med dig dem.
- Innan du tar dig an de två sista bränsletankarna så ska du vara säker på att alla soldater är oskadliggjorda. Det finns extrakraft till höger om dörröppningen som leder till utgången (4). Titta efter ett hål i väggen.

BANA 8: ENSAM I ÖKNEN

UPPGIFTER:

Förstör luftvärnsvapen
(Anti-Aircraft Guns)
Sätt på landningsljusen (Landing Lights)
Fly från Marocko i flygplan

- Ta med dig så mycket du kan bära från hyllan högst upp på trappan. En stirdsvagn och en soldat finns nedanför dig, men du är säker här uppe.
- Bron (1) kryllar av nazister. Spring till platsen där stridsvagnen finns och ta skydd bakom väggarna. När det är fritt fram är det bara att gå över bron.
- Titta efter en trappa (2) som leder upp till ett litet förråd av ammunition och en vakt. Döda killen som håller i kikaren och släng en granat för att förstöra allt annat onödigt. Stridsvagnen är en lite svårare uppgift så vänta in stridsvagnen och spräng den i luften när den passerar dig. Plocka upp förbandslådorna.
- När du går över bron ska du skjuta killen vid luftvärnskanonen, och sedermera tillintetgöra vapnet med en granat. Till höger om dig finns en välutrustad stridsvagn, så ta maskingeväret och skjut sönder den. Spring förbi nästa vagn och använd det monterade geväret (3) till höger och skjut sönder stridsvagnen innan den försvinner ur sikte.
- Det finns ett liknande vapen i hörnet. Använd det till att först skjuta vakten, sedan ska du skjuta alla hans vapenbröder som finns i närheten. Ta med dig en förbandslåda och gå in i byggnaden.
- Det är dags att ge sig av från Marocko, så spring till rummet på övervåningen (4) och sätt på landningsljusen. På nedervåningen har en dörr brutalt öppnats av en av de kvarvarande nazisterna så honom bör du göra dig av med. Hoppa ombord på planet utanför och voila! Ännu en bana avklarad.



BANA 9: SKATTJAKT

UPPGIFTER:

Hitta pass
(Photo Pass)
Hitta begränsat pass
(Restricted Pass)
Hitta arkeologpass
(Archeology Pass)
Fotografera kartan
Hitta Supply Schedule
Gå ombord på Knossos-lastbilen

- Visa dina papper för vakten (1) och skjut honom. Du behöver ingen förklädnad eftersom detta är ett uppdrag av mer fysisk karaktär så att säga. Hämta både passet och ammunition från lådorna.
- Det finns en förbandslåda i gränden, men plocka inte upp det nu, utan kom bara ihåg var den låg så kan du komma tillbaka till det senare. Du träffar på några nazister (2), och om det är möjligt så bör du döda soldaterna först och sedan ta dig an de andra med de döda soldaternas vapen, som är bättre än dina.
- Begränsade passet ligger inne i den stora byggnaden till vänster. Gör dig av med soldaterna och hämta ditt pass som ligger på bordet.
- Fortsätt längs de smala vägarna (3) och döda alla fiender som kommer i din väg. Supply Schedule ligger i den andra lilla byggnaden efter trappan. När du väl har fått tag på det så har du ännu ett uppdrag: att hitta en bil som du kan lifta med till ruinerna i Knossos.
- Sväng runt hörnet. Arkeologpasset och kartan ligger i byggnaden till höger på slutet av denna lilla väg. Rusa inte in utan att kolla läget först och ha ihjäl alla oväl-komna gäster. Knata sedan in och ta det ditt arkeologpass och fotografera kartan. Nu är det dags att hoppa in i bilen (4). Det går omkring en ensam soldat och vaktar utgången, så ta hand om honom först, sedan öppnar du porten och kör ut i frihet.

BANA 10: KNOSSOS HEMLIGHETER

UPPGIFTER:

Eliminera arkeologer
Lokalisera propagandarapporten (Propaganda Report)
Ta tillbaka relikerna (Relics)
Förstör utrustningen i bunkern
Lokalisera ingången till bunkern

- Det blir till att leka reporter igen i det här uppdraget. Glöm inte att stanna framför vakterna och visa ditt ID, och ta sedan en bild. Om de poserar för dig så fungerar din förklädnad. Om de inte gör det så försök igen eller skjut dem med din ljuddämpade pistol.
- Gå vänster i korsningen (1) och döda den förste arkeologen. Gå vidare och visa dina papper för vakterna som kommer i din väg och döda de två följande arkeologerna som står bakom de gömda panelväggarna i hörnet. Ta den första reliken (Relic) och skjut de två vakterna. Förstör allt som finns i rummet.
- Vid korsningen där du gick till vänster sist ska du följa korridoren (2), och visa dina papper för vakterna och öppna den falska panelen. Göm dig bakom en pelare och skjut officern först, sedan arkeologen. Ta propagandarapporten (Propaganda Report) och skjut soldaterna som du passerade tidigare. Spräng utrustningen i rummet för att få tag i en förbandslåda och en låda med raketer. Om det kommer in vakter så gå tillbaka till rummet där du hittade propagandarapporten och bekämpa vakterna därifrån.
- Bakom nästa panel till vänster finns ännu en arkeolog och en relik. Spring förbi vakterna i korridoren (3) och ta höger, ner för trapporna. Där hittar du en till kille.
- Här nere finns flera lådor med ammunition, men förstör dem inte än eftersom oljudet lockar till sig fienden. Gå istället höger och döda vakten, och skjut sedan arkeologen som står bakom dörren. Ta med dig den tredje och sista reliken och spräng lådorna. Öppna dörren (4) och spring tillbaka. Det finns tre vakter som är ute efter dig nu på andra sidan. Skjut några salvor mot dem och spring sedan mot utgången.

BANA 11: LABYRINTEN

UPPGIFTER:

Lokalisera Artilleriets bunker (Artillery Bunker)
Förstör kanonerna (Cannon)
Lokalisera kommunicationscentralen (Communication Room)
Förstör kommunikationshjälpmedlen (Communication Devices)

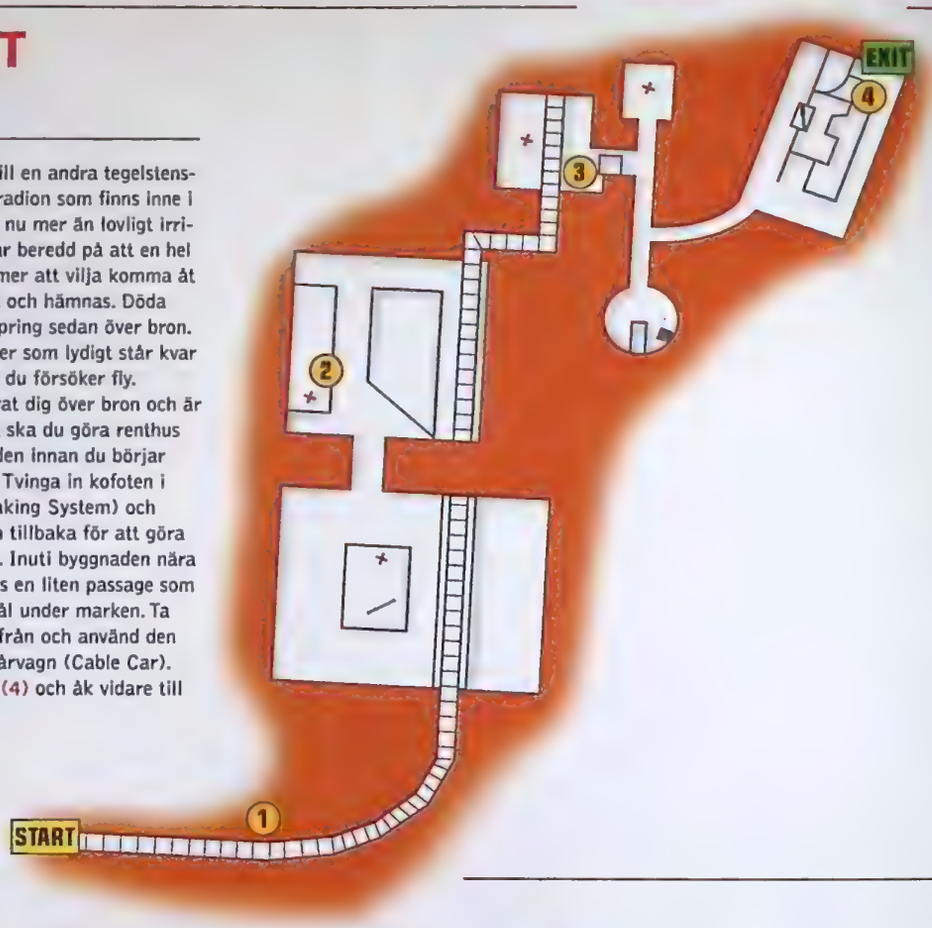
- Döda de tre vakterna längst ner vid trappan (1) och förstör den gömda kommiunikationscentralen som ligger i slutet på korridoren. Byt till Assault Rifle för att göra det hela mycket lättare.
- Vid de närbelägna trapporna står det några vakter. Döda dem precis när de rundar hörnet (2). Du sparar energi på det här sättet. Det finns en liten ampull på väggen som du kan ta om du vill.
- Det kryllar av vakter på den här banan, så ta det lugnt och gå försiktigt. Tryck dig mot väggarna och håll koll på hörnet du närmar dig för att slippa otrevliga överraskningar.
- I det fyrkantiga rummet med två gömda öppningar på vardera sida ska du öppna den till höger (3) för att hitta de gömda barackerna. Skjut soldaterna som är där inne, och skjut sedan lådorna som står vid varje fotände på sängarna. I lådorna hittar du extrakraft och ammunition. Gå tillbaka och gå ut genom den vänstra öppningen i rummet.
- Följ korridorerna och vid korsningen som leder till kanonerna (4) ska du gå till höger först. Finns det något skäl till detta? Jo, utgången finns bakom den vänstra kanonen, så du sparar tid genom att ta den sist. Ta några granater och förstör kanonerna med istället för att slösa kulor.

BANA 12: INTA SLOTTET

UPPGIFTER:

Hitta en kofot
(Crowbar)
Hitta en avbitartång
(Wire Cutter)
Förstör radion
Sno en spårvagn
(Cable Car)

- Följ järnvägen och skjut nazisten i bakhuvudet (1), och gör sedan samma sak med hans två medhjälpare vid bron. Var dock försiktig, för en av dem har ett assault rifle.
- Skjut sönder backen och spring in i ladan för att hämta kofoten och en förbandslåda innan du kryper genom hålet i häcken. Inne i byggnade som du har framför dig nu (2) finns en officer som vaktar en viss sorts ammunition.
- Skjut krypskytten i tornet vid tegelbaracken (3) och använd den sedan som skydd när du attackerar vakterna framför dig. Spring till höger och spring ända tills du kommer fram till en andra tegelstenskojan och förstör radion som finns inne i den. Nazisterna är nu mer än lovligt irriterade på dig så var beredd på att en hel drös soldater kommer att vilja komma åt dig snarast möjligt och hämnas. Döda alla soldater och spring sedan över bron. Se upp för de vakter som lydigt står kvar vid sina poster när du försöker fly.
- När du väl klarat dig över bron och är inuti byggnaden så ska du göra renthus och döda alla fienden innan du börjar med dina uppdrag. Tvinga in kofoten i bromssytemet (Braking System) och vicka den fram och tillbaka för att göra järnvägen obruklig. Inuti byggnaden nära dörröppningen finns en liten passage som leder till ett litet hål under marken. Ta avbitartången härifrån och använd den till att stjäla en spårvagn (Cable Car). Hoppa in i vagnen (4) och åk vidare till nästa bana.

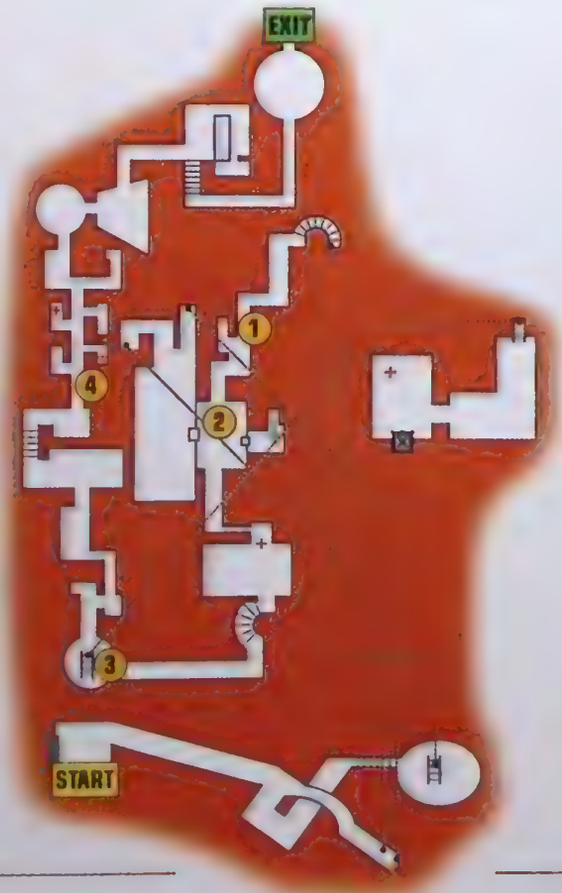


BANA 13: ETT MÖRKT VALHALLA

UPPGIFTER:

Gå in i slottet
Ta Abrahams kniv (Knife Of Abraham)
Hitta Sprängämnen (demolition charges)
Ta kassaskåpsinnehållet
(contents of safe)
Hitta Valhalla

- Döda vakterna och knocka killen som finns inne i slottet. Spring under bron och klättra via klängväxterna på väggen.
- Gå ner för trappstegen som leder till slottet. Titta efter en liten alkov vid den vänstra väggen (1). Skjut vakten som vaktar sprängämnena (demolition charges), och spring sedan genom korridorerna och lås upp den högra dörren som leder till trädgården. Döda vakterna.
- Öppna dörren som finns på motsatta sidan från skattkammaren sett (2). Koncentrera dig endast på att hitta Abrahams Kniv som finns längst bak i rummet på en piedestal. Vid det runda bordet finns en eldstad som du ska klättra upp i för att finna en väl gömd första hjälpen-låda.
- Det finns ett litet hål i den runda kammaren längst nere vid trappan (3), som leder till kassaskåpet. Skjut mot de fula SS-soldaterna som kommer springande mot dig, och skjut mot deras hjälmar som är deras enda akilleshäl. Undvik deras svärd. När alla väl är döda så tar du fram din bomb och lägger den vid kassaskåpet. Backa tillbaka något för att undvika att bli köttmos själv, och sedan är det bara att plundra bäst du vill.
- Det finns en hel del vakter runt om och i rummen som finns längs korridoren (4). Det bästa du kan göra är att gå in i ett av rummen och vänta på att nazisterna följer efter. Soldaterna är fler än du kanske trodde, så var på din vakt.
- Innan du går ner för den långa, smala trappan som leder till Valhalla (det runda rummet), så ska du sikta neråt med ditt vapen eftersom det kommer att klka fram små SS-fjollor så småningom. När SS-soldaterna väl kommer så ska du backa samtidigt som du använder ditt gevär. Förhoppningsvis träffar du i alla fall en av dem innan banan är slut.

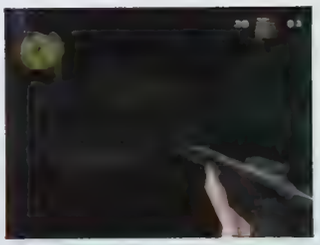


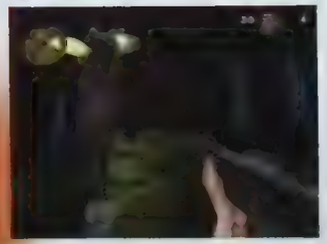
BANA 14: EN OND CIRKEL

UPPGIFTER:

Förstör bron som leder till barackerna
Förstör sirenkontrollerna
(Siren Controls)
Gå till gömstället (Safe House)

- I gläntan ska du titta upp till höger där det står en officer vid buskarna (1). Döda honom och ta med hans granater. Det finns en soldat på motorcykel i gläntan nedanför, så skjut honom med ditt assault rifle.
- När du kommer fram till den leriga vägen som går till höger så följer du den och du kommer att stöta på flera soldater. Mitt i stridens hetta kommer en soldat på motorcykel åkande mot dig. I sidovagnen sitter ännu en soldat och skjuter hejvilt. Kasta dit en granat och se hur motorcykeln sprängs i luften och tar i bästa fall med sig de andra fienden.
- Där vägen delar sig i två ska du skjuta killen som sitter tornet och fortsätt vidare mot bron (2). För att förstöra bron så måste du lägga alla dina bomber på precis de markeringar som finns på skärmen. Om du gör bort dig så är hela uppdraget spolierat. Kom ihåg att släppa bomberna och spring sedan hals över huvud för att inte sprängas du med.
- En av de gömda stigarna till vänster (3) leder till sirenkontrollerna men just där finns också en krypskytt i ett torn som bara längtar efter att få peppra dig full med bly, så se upp. Han kallar också på förstärkning, så skynda dig därifrån när du har dödat honom. Spring alltså mot gömstället (4) där banan också tar slut.





Den spännande fortsättningen följer nästa månad.

FÖR ATT AVSLUTA DENNA MÅNADS MASSIVA TIPSSEKTION SÅ BJUDER VI PÅ NÅGRA BLANDADE TIPS TILL HELT OLIKA SPEL FRÅN HELT OLIKA GENRER.

Hur man...

SHEEP

Hur man... håller koll på flocken

Det är ingen idé att springa mot flocken och hoppas att de kan läsa dina tankar och gå dit du vill att de ska gå. Tvärtom, det är inte för intet som det man säger "fårskalle". Nej, du måste vara listigare än så, och ett bra tips är att du tar en titt runt banan innan du börjar valla fåren så att du ser vad för slags faror som finns och hur du kan undvika dem på bästa sätt. På så sätt så spelar det ingen roll om tiden rinner ut eftersom du vet vad du ska göra nästa gång. För att på bästa sätt hålla kontroll få sin flock ska du gå bakom fåren och hålla inne ⊗, och när herden går i rätt riktning så springer du mot flocken (med hjälp av styrkorset), och nu borde de lyda dig och gå dit de ska. Stanna till och upprepa samma procedur när du behöver ta ut en ny riktning. ■

CRASH BASH

Hur man... vinner över nallen

Om du vill kunna spela alla flerspelarspel i *Crash Bash* så måste du först klara Adventure Mode. Efter att du har spelat alla minispel på varje bana så kommer du att möta en boss som du måste vinna över. Polar King är en sådan boss, och han inte helt lätt att tas med. Först och främst så kommer han att skjuta missiler som delvis förstör plattformen som du står på, och för att undvika att dö redan här, så ska du hålla dig till det nedre högra hörnet. Efter det så blir du jagad av robothundar och varje gång som en missil ska avfyras så blir du varnad genom ett pipljud. När pipen blir snabbare så använder du ⊡ för att undvika att gå en för tidig död till mötes. Nu kan du skjuta tillbaka och det gör du med ⊗ så fort du har Polar i sikte. Skjut fler än en gång för att vara säker på att han inte ska störa dig mer. ■

TOP TIPS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Du måste skriva in de här koderna varje gång du väljer en ny cykel eller stil.

För att få tillgång till alla de olika cyklarna

Gå till menyn där du väljer cyklar och tryck ↑←↑↓↑→←→◎

För att kunna välja mellan alla olika stilar

Gå till Style Selection Screen och tryck ←↑→↓←↓→↑←◎

ALIEN RESURRECTION

Gå till huvudmenyn och tryck ◎←→◎↑⊡. Gå nu till Options Menu och alla fusk finns nu tillgängliga.

SPIDER-MAN

På fuskmenyn ska du skriva in **DULUX FÖR BIG HEAD MODE, XCLISOR FÖR LEVEL SELECT, RUSTCRST** för att bli osynlig. För att återställa, skriv in **EEL NATS.**

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

För att få alla "stats" att bli 10 Pausa och håll in ⊡ medan du trycker ⊗△◎⊡△↑↓. Detta förbättrar alla dina stats.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001

Hur man... tränar ett lag till seger

Det du ska sikta på är att skaffa tränare som har breda kunskaper och som till exempel är bra både på tacklingar och skott. Även om de inte är superbra på båda områdena, så är det alltid bättre med någon som kan lite om mycket än en som kan mycket om lite, om ni förstår hur vi menar. Det är ingen idé att träna de äldre och mer erfarna spelarna särskilt mycket, då blir de bara trötta fortare när det väl gäller på matchdagen. Men du bör absolut satsa på att träna de yngre spelarna tills de får blodsmak i munnen, för träning ger som bekant färdighet. Spelarnas "spirit-stat" indikerar vad de är mest villiga att göra på plan, och det blir en balansgång att välja ut vilka som ska spela. Det vore väl för synd om laget skulle bli lidande för att någon av spelarna står på en och samma plats hela tiden istället för att han hjälper sina lagkamrater när det kniper. ■

BLADE

Hur man... överlever

För att vara en vampyrjägare så är Blade inte särskilt uthållig. Det är absolut nödvändigt att hålla energin på topp för att det hela ska gå vägen. Tryck in ⊡ för att pausa spelet när du fyller på med energireserver. Det är extra viktigt att du kommer ihåg att göra detta i striderna. En annan sak som är nästan lika nödvändig är att hålla koll på vilket vapen som passar vilken fiende bäst. Tryck ⊡ för att låsa attacken mot en särskild fiende. Du kommer att se en liten färgad mätare där det finns information om vad för slags varelse det är du har att göra med och hur mycket energi han har kvar. Vampyrer, exempelvis, har en röd mätare, och mot dem måste du använda ditt silversvärd och om mätaren är grön, så är det en mänsklig varelse som bäst bekämpas med någon form av skjutvapen. Då använder du ⊡ för att sikta in dig på honom, och ⊗ för att skjuta. Zombies, med gul mätare, är långsamma rackare, och de håller du lätt på avstånd om du springer därifrån eller så kan du döda dem med hjälp av några välriktade skott på nära avstånd. ■

MICRO MACHINES V3

Knappa in följande när som helst under spelets gång, upprepa för att stänga av.

Byta bil:
◎ ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Svävande föremål:
▣ ▲ ▣ ▣ ▲ ▣ ▣ ▲ ⊗

Placera kameran bakom bilen:
▣ ← → ▣ ◎ ← → ▣ ◎

Sakta ner motståndarnas bilar:
▣ ◎ ▲ ▣ ⊗ ◎ ▲ ▣ ⊗

Hoppa högre:
▣ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓

Dubbel hastighet:
▣ ⊗ ◎ ▣ ▲ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

Snabbreset:
◎ ▲ ▲ ▲ ▲ ◎ ↓ ← ↓

Aktivera följande fusk genom att skriva in följande koder när du väljer gubbe i karaktärmenyn (Character Select menu):

Tanks på alla banor:
PÅ: **T,A,N,K,S,4,M,E**
AV: **N,O,T,A,N,K,S**

Lås upp alla banor:
G,I,M,M,E,A,L,L

Snö istället för konfetti:
PÅ: **W,I,N,T,E,R,Y**
AV: **C,O,N,F,E,T,T,I**

Nio liv:
PÅ: **C,A,T,L,I,V,E,S**
AV: **3,L,I,V,E,S**

STAR WARS DEMOLITION

Gå till "Options"-menyn välj "Preferences".
Håll ner ⬭ och ⬭ medan du knappar in dessa koder:

SLOW_MO_ON
Halverar hastigheten i spelet.

LO_GRAV_ON
Sänker gravitationen på alla banor.

RAISE_THEM
Gör dig odödlig.

Tryck in koden igen för att stänga av fusken.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Välj "Options" i huvudmenyn och tryck:
▲ ◎ ← ⬭ ⬭ ▣ ◎ ← ,
om du har tryckt rätt så hörs en signal.
Håll ner ⬭ ▬ ▲
för att se vilka fusk du kan välja.

ALIEN RESURRECTION

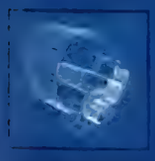
För att få fram fuskmenyn gå till "Options"-menyn och tryck
◎ ← → ◎ ↑ ⬭

THEME PARK WORLD

När du börjar med en ny nöjespark, tryck:
↑ ↓ ← → ◎ → ← ↓ ↑ ◎
Upprepa detta fyra gånger så får du 255 guldbiljetter.

HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda



FORUM
Diskutera och debattera

SPELGUIDE
920 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsajter

http://www.SuperPLAY.net

VINN OLYMPUS EYE-TREK

I förra numret kunde du läsa om Eye-Trek, de digitala videoglasögonen. Nu har du chansen att vinna ett par! Eye-Trek ger samma känsla som om du skulle sitta 2 meter i från en 52-tums TV och spela!
Glasögonen går att koppla till din spelkonsol och de flesta apparater med en videoutgång.

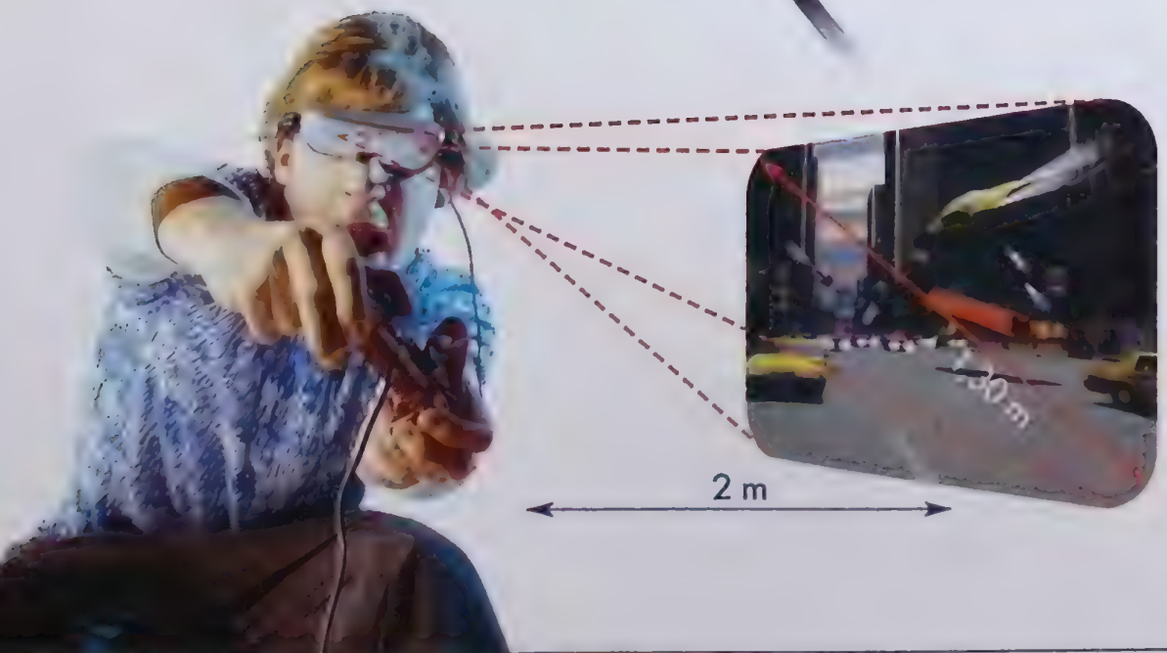
1:A PRIS: Olympus Eye-Trek FMD 200 eller FMD 200 PS.
(Eye-Trek FMD 200 PS är speciellt anpassad för PlayStation-maskinerna. Var noga med att lämna ditt telefonnummer så att vi snabbt kan kontakta dig som vinner angående vilken Eye-Trek du vill ha.)

Här kommer den inledande frågan:

VAD FÖRKNIPPAR MAN INTE MED OLYMPUS

1. KAMEROR
2. KIKARE
3. DISKMASKINER

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 5/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i maj. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.



REKOMENDATIONER VID ANVÄNDANDET AV OLUMPUS EYE-TREK
- Bör ej användas av barn under 16 år.
- Bör ej användas av personer vilka tidigare upplevt kramper eller epileptiska anfall, orsakade av ljusblixtar eller flimmer.
- Eye-Trek slås från automatiskt efter ca 2 1/2 timme. Därefter bör användaren pausa under minst 15 minuter innan Eye-Trek används igen.

Mer information finns på www.eye-trek.com

OLYMPUS

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
ö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

WITH FRIENDS LIKE THESE...
KICK-ASS MOMMA
SUPERFLY 70'S COP
CRACK MARKSMAN
RENEGADE CYBORG ASSASSIN
TIMESPLITTERS
"The game worth buying a PlayStation 2 for" EDGE
PlayStation 2
FREE RADICAL
EIDOS
eidos.com
GET TOGETHER, SETTLE THE SCORE
www.timesplitters-ps2.com

VINN PLAYSTATION2 + SPEL!

Återigen har du chansen att tävla om en PlayStation2! Spelet *C-12: Final Resistance* behöver väl ingen närmare presentation, om du har läst den stora artikeln på sidan 22 så vet du vad det handlar om.
Sätt igång att tävla!

1:A PRIS: PlayStation2-maskin och spelet *C-12: Final Resistance*.
2-3:E PRIS: Spelet *C-12: Final Resistance*
4-5:E PRIS: Väska och T-shirt.

(C-12: Final Resistance är ett PSone-spel, men det går givetvis att spela på PlayStation2-maskinen.)

Här kommer den inledande frågan:

VAD HETER HUVUDPERSONEN I *C-12?*

1. VAUGHAN
2. BILLY
3. JOHN

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 5/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i maj. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

IGMONT INTERACTIVE

SE.SCEE.COM

GRATTIS! Ni vann vår tävling i PSM 38! Priserna kommer med posten.

John Hang, Göteborg
David Nilsson, Landskrona
Peter Melhag, Stockholm
Kim Bornholm, Partille
Anton Nilsson, Hyltebruk
Martin Furuberg, Karlstad
Glenn Molin, Uddevalla
Elias Karlsson, Johanneshov
Jimmy Bengtsson, Stockholm
Andreas Nilsson, Johanneshov

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

Vi har alla svenska tidningar om ekonomi, näringsliv, teknik och vetenskap. Du hittar också massor av utländska magasin. Gå in på www.tidningar.se och beställ en prenumeration till dig själv eller någon du tycker om.

tidningar.se

Alla tidningar på ett ställe!

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3 & 4 – SLUTSÅLDA !
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost In The Shell & Blast Radius
PSM 9,10,11,12,13,14 & 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17,18 & 19 – SLUTSÅLDA!
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Alronauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 & 24 – SLUTSÅLDA!
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 – SLUTSÅLD!
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 • På skivan: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars, X-Men: Mutant Academy, Re-Volt 2, Mille Miglia, Sydney 2000, Infestation
PSM 32 – SLUTSÅLD!
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 – SLUTSÅLD!
PSM 35 • På skivan: Sydney 2000, Formula One 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Terracon, Mr Driller, Driver 2, Superman, LMA Manager 2001, Ducati Life
PSM 36 • På skivan: Driver 2, Sno-Cross Championship Racing, In Cold Blood, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Action Man Destruction X, Dino Crisis 2, Alien Resurrection, Mike Tyson Boxing, This Is Football 2, Legend Of Dragoon
PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffmans Pro BMX, Monster Rancher
PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour
PSM 39 • På skivan: Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz, Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon

HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även betälla per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag . . . . . .

Namn . . . . . .

Adress . . . . . .

Postnr . . . . . Ort . . . . . .

Telefon . . . . . .

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

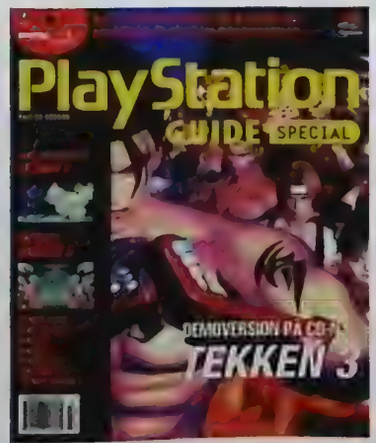
PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 – SLUTSÅLD

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



mdts presenterar

SPELGALAN 2001

2:A APRIL
CIRKUS I STOCKHOLM

DE BÄSTA SPELEN ÅR 2000!

SPEL 2001

www.spelgalan.com

mdts medlemsbolag är: Alfabeta Gammafon Multimedia, Bergsala (Nintendo), Bonnier Multimedia, Brio (Sega), DHE, Egmont (PlayStation), E-Jay, Electronic Arts, PAN Interactive, Levande Böcker, Infogrames, Konami, Microsoft, Vision Park.

mdts

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 41

EVIL DEAD

En försenad smygtitt på spelet som bygger på de ökända filmerna

DRIVER 2

Vi har hela lösningen

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Unreal Tournament
Summoner
Knockout Kings 2001
C-12: Final Resistance
ISS Pro Evolution 2
Buzz Lightyear Of Star Command
Med flera

NUMMER 4/2001
UTE I APRIL

Nyheter, Recensioner och Smygtittar
Komplett PlayStation2-bevakning
Tävlingar med fina priser
Tips och fusk

Vill du komma i kontakt med...

...läsarna som spenderar 844 miljoner på dator- och TV-spel per år?

...Sveriges mest aktiva "surfare" på ett effektivt sätt?

..Sveriges mest datorintresserade personer?

...den mest köpstarka läsarkretsen vad gäller dator- och TV-spel?

Intressant?

Kontakta oss!

Anders Rinaldo

MD Medströms Dataförlag AB

anders.rinaldo@medstroms.se • www.medstroms.se
Industrigatan 2A, 112 5 Stockholm, Sweden
Tel +46(0)8-692 66 19 • Fax +46(0)8-692 01 01

Mikael Olovsson

MD Medströms Dataförlag AB

mikael.olovsson@medstroms.se • www.medstroms.se
Box 125, 351 06 Växjö, Sweden • Sögerstadsvägen 7, Växjö
Tel +46(0)470 70 31 13 • Fax +46(0)470 70 31 50

PLAY SP PC GAMER PCG SPECIAL MAIL GAMER PlayStation

VAD VET DU

VI VET

J OM XBOX?

ALLT

I Super PLAY 60 granskar vi Microsofts superkonsol, jämför den med Nintendos, Segas och Sonys maskiner samt intervjuar personerna bakom de allra första Xbox-spelen.

SUPER PLAY

Sveriges ledande TV-spelstidning
Nytt nummer ute 20 februari

HEMLEVERANS INOM 24 TIMMAR • 2 ÅRS GARANTI

Vad du behöver veta: • *Över 8.000 produkter i sortimentet* • *Över 100.000 nöjda kunder!* • *Allt inom spel & DVD* • *Landets största begagnat marknad* • *Sveriges största spelbutik på Internet & postorder* • *Vänta med betalningen? Beställ mot faktura och betala 20 dagar efter leverans!*

PS One

Standardpaket

PS-One basenhet inkl. scartkabel, ström-sladd, handkontroll, demo-CD och 2 års garanti. **1299:-**

Värdepaket

Standardpaketet + följande: Superspelet Dino Crisis, Pistolspelet Die Hard Trilogy 2, Actionspelet In Cold Blood, Extra handkontroll Joytech Analogue Plus, Stor häftig Namco Joystick, Minneskort Joytech Standard, Ljuspistolen Joytech Real Arcade Light Gun (jättepistol), 2st förlängningskablar (extra 2m/st) till handkontrollerna. **1499:-**

Championship Surfer
[Sport]
Ett surfingspel som är utvecklat i Australien. Se upp för hajar!
Ord.pris 469:- **Gameplay pris 429:-**

Fear Effect 2 - Retro Helix
[Action]
De heta brudarna gör comeback i ännu ett maxat äventyr.
Ord.pris 499:- **Gameplay pris 449:-**

Final Fantasy 9
[Rollspel]
Ett spel av sällan skådat slag och kortfattat ett måste i spelsamlingen.
Ord.pris 599:- **Gameplay pris 569:-**

LMA Manager 2001
[Sport]
Det bästa managerspelet har just blivit bättre. Bli en ny Svennis!
Ord.pris 449:- **Gameplay pris 419:-**

Rogue Spear
[Action] Släpps i mars!
Svåra uppdrag med taktiskt tänkande. En underbar utmaning.
Ord.pris 359:- **Gameplay pris 329:-**

Vanishing Point
[Racing] Släpps i mars!
Fantastiska stunthopp och sanslösa biljakter, spänn säkerhetsbältet!
Ord.pris 429:- **Gameplay pris 379:-**

Heta titlar!

007 Racing	439	Djungelboken utan Dansm.	369	NBA Live 2001	439
Alex F. Player Man. 2001	329	Donald Duck Quack Attack	329	Need for Speed 5: Porsche	439
Alien Resurrection	439	Dracula Resurrection	319	NHL 2001	439
All Star Tennis 2000	249	Driver 2	369	Nightmare Creatures 2	339
Asterix & Obelix Möter C.	419	Ducati World	379	Parasite Eve 2	489
ATV Quad Power Racing	349	El Dorado	249	Ready 2 Rumble Boxing 2	369
Batman Return of the Joker	249	European Super League	429	Sno-Cross Champ Racing	249
Championship Moto. 2001	329	F1 World Grand Prix (Eidos)	449	Spyro 3 Year of the Dragon	369
Chicken Run	419	FIFA 2001	439	Syphon Filter 2	369
Colin McRae Rally 2	399	Flintstones Bedrock Bowl.	199	Tenchu 2	429
Cool Boarders 4	419	Knock Out Kings 2001	439	Tiger Woods PGA T 2001	439
Crash Bash	369	Legend of Dragoon	419	Tomb Raider Chronicles	419
Croc 2	469	Mcgrath vs. Pastrana Super	279	Tony Hawk Pro Skater 2	399
Dancing Stage Euromix 1	339	Medal of Honor Undergr.	439	Toshinden 4	369
Dave Mirra Freestyle BMX	379	Mike Tyson Boxing	459	Ultimate Fighting Ch. (Mars)	329
Destruction Derby Raw	349	Millenium Solider	419	Vagrant Story	479
Digimon World (mars)	369	Mr Driller	279	Vandal Hearts 2	339
Dino Crisis 2	369	MTV Sports Pure Ride	419	Woody Woodpecker Racing	339
Disney's Dinosaur	329	MTV Sports Skateboarding	319	World Is Not Enough, The	439
Disney's Kejsarens Nya Stil	369	Mummy. the	339	WWF Smackdown 2	419

PlayStation 2

- Två års garanti
- Basenhet
- HK Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

p.g.a av stor efterfrågan och liten produktion kan det vara så att du måste vänta på din PS2 bas. För närmare info om leverans ring oss på 054 - 222 000

Oni
[Action]
Äventyrsspel influerat av Japansk Anime med massor av action!
Ord.pris 529:- **Gameplay pris 499:-**

Quake 3
[Action] Släpps i mars!
Du som endast spelat Quake 1 eller 2 har en stor överraskning att vänta!
Ord.pris 559:- **Gameplay pris 529:-**

Unreal Tournament
[Action]
Ett av de snabbaste och häftigaste multiplayerspelen nu till PS 2!
Ord.pris 559:- **Gameplay pris 529:-**

Zone of the Enders
[Action] Inkl MGS2 Demo!
Nytt robotspel från skaparen av Metal Gear Solid, pulshöjare!
Ord.pris 559:- **Gameplay pris 529:-**

Heta titlar!

Armored Core 2	529	Dynasty Warriors 2	529	Moto GP	529
Commandos 2	529	ESPN Int. Track & Field	529	NBA Live 2001	529
Dead or Alive 2	529	ESPN NBA 2 Night	529	NHL 2001	529
Driving Emotion Type S	529	ESPN NHL	529	Project Eden	529
		ESPN X Games Snowboard	529	Rayman 2 Revolution	529
		Eternal Ring	529	Ready 2 Rumble Boxing 2	529
		Evergrace (Mars)	529	Ridge Racer 5	529
		F1 Championship S. 2000	529	Shadow of Memories	529
		F1 Racing Champion. (UBI)	529	Silent Scope	529
		FIFA 2001	529	SSX Snowboard Supercross	529
		Formula 1 2001 (Sony) (Mars)	529	Star Wars Ep. 1 Starf. (Mars)	499
		Gran Turismo 3 Förboka!	529	Stunt GP (Mars)	499
		Herdy Gerdy	529	Surfing H30	499
		Int. Superstar Soccer 2000	529	Tekken Tag Tournament	529
		Kessen	529	Theme Park World	529
		Knock Out Kings 2001	529	Tiger Woods PGA 2001 (Mars)	529
				Timesplitters	529
				Top Gun Intern. Ac. (Mars)	499
				World Is Not Enough, The	529
				X Squad	529

Vi har även spel till PC, Dreamcast, Nintendo och DVD-filmer.

Beställ på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

REA!

PS One

40 Winks	99	Micro Maniacs (MMachines 4)	199
Actua Soccer 3	99	Misadventure of Tron B.	199
Army Men Air Attack	199	Mr Domino N.O.C.S	99
Army Men Air Attack 2	199	NBA in the Zone 2000	99
Big Air Snowboarding	99	NFL Blitz 2000	99
Chessmaster 2	199	NHL Blades of Steel 2000	199
Command & Conquer	99	NHL Championship	99
Crusaders of Might & M.	199	NHL Rock the Rink	149
Die Hard Trilogy 2	199	Pitfall	99
Dino Crisis	199	Puchi Carat + Joypad	199
Dodgem Arena	99	Resident Evil 3	199
ECW Hardcore Revol.	199	Roll Cage	99
Extreme 500	99	Steel Reighn	99
F.A. Premier League Star	149	This is Football 2	199
F1 2000 EA	199	Thrasher	149
F1 World Grand Prix 99	199	Tiny Tank	199
Fishermans Bait	199	Tomb Raider 4	149
Formula One 97	99	Toshinden 3	99
Formula One 99	199	War of The Worlds	99
Ghoul Panic	149	WDL: Thunder Tanks	149
Guilty Gear	149	Wild Arms	199
Hydro Thunder	99	Wipe Out 3	149
In Cold Blood	199	Wipe Out Special Ed.	199
Jo Jo's Bizarre Adv.	149	Virtua Pool	149

Platinum PS One

Abes Odyssee	149	Micro Machines V3	149
Air Combat	149	Moto Racer	149
Bugs Bunny Lost in Time	229	NBA Live 2000 Classic	149
Colin McRae Rally	249	Need for Speed 4	229
Cool Boarders 3	249	No Fear Downhill Mount	149
Crash Team Racing	249	R4 Ridge Racer 4	249
Cyber Tiger	149	Rainbow Six	149
Die Hard Trilogy	149	Ridge Racer	149
Doom	149	Rugrats Search for Rept.	149
Dune 2000	149	Sled Storm Classic	149
Ett Småkryps Liv	249	Spyro 2 Platinum	249
F.A. Manager Budget	149	Spyro the Dragon	249
FIFA 98	149	Tarzan	249
FIFA 99 Classic	149	Tekken	149
Final Fantasy 8	229	Tekken 2	249
Gran Turismo	249	Tekken 3	249
Gran Turismo 2	249	Thunderhawk 2	149
Grand Theft Auto 2	149	Time Crisis	249
Hercules	249	Toca Touring Car	149
Jurassic Park the Lost W.	149	Tomb Raider	149
Lego Rock Raiders	149	Tomorrow Never Dies	229
Medal of Honour	229	Tunguska	149
Medievil	229	Warzone 2100	149
Metal Gear Solid	229	WCW Mayhem	149

Tillbehör PlayStation 2

AV adapter original *Sony*	199	Multitap original *Sony*	499
AV kabel Component original *Sony*	249	RF-Unit original *Sony*	219
AV kabel original *Sony*	169	RF-Unit Switch *Joytech*	169
DVD fjärrkontroll *Joytech*	169	Ratt Ferrari 360 *Rumble*	599
Handkontroll Analogue Plus 2 *Joytech*	249	Super RGB Kabel *Joytech*	99
Handkontroll Dual Shock 2 *Sony*	299	S-Video kabel original *Sony*	249
Minneskort 8 MB original *Sony*	369	Vertikalt Konsollställ *Innovation*	149
Multitap Adaptor 2 *Joytech*	269	Vertikalt Konsollställ original *Sony*	149

Bonusprodukter

Beställ spel eller tillbehör för över 300 kr och erhåll bonusprodukter!

• Beställ spel eller tillbehör för 300:-
och välj en produkt utan kostnad ur grupp 1

• Beställ spel eller tillbehör för 600:-
och välj en produkt utan kostnad ur grupp 2

Grupp 1	*PC*	*Grupp 2*	*PC*
Dreamcast	Grand Prix Racing	*Dreamcast*	Disneys Princess Fash
X-Tender	Jazz Jack Rabbit 2	Virtua Fighter 3tb	*GameBoy Color*
GameBoy Color	Tommy & Oskar	Sonic Adventure	Riptide Racer
AC Adaptor	Int. Rally Champ	Minneskort *(4Mb)*	Test Drive 6
PlayStation	Asterix & Obelix	*Nintendo 64*	*PlayStation*
X-Tender	*Nintendo 64*	Carmageddon	Dino Crisis
RGB Kabel	X-Tender	Cyber Tiger	NHL Rock The Rink
Minneskort *(15 Mb)*		F1 World Grand P 2	Minneskort *(24Mb)*

Villkor: Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300kr (grupp 2 = 600kr). Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde. Detta erbjudande gäller t.o.m. 31 April 2001

Tillbehör PS One

Handkontroller		***Minneskort***	
Advanced Jolt Controller	199	1080 platser Color	399
Analogue Plus	199	120 platser 8MB	199
Dual Shock *Innovation*	199	15 platser 1MB	99
Dual Shock original	299	15 platser 1MB Manchester Utd	99
Resident Evil	129	30 platser 2MB	129
Twin Shock Color	199	360 platser 24MB	219
Zerotech	299	60 platser 4MB	149
Joysticks		***Pistoler***	
Arcade Stick Namco	349	Adapter Gun Con+D7610	49
Ascii Stick	349	Blaster Pro	149
Blogrip Digital	99	Lightblaster	149
Kablar		Real Arcade Light Gun	269
El-Cable chip	49	Sharpshooter	219
G-Con adapter A/V	49	***Rattar***	
Laser kabel	99	Jordan GP 2000	349
Link kabel	99	Jordan Value Ed	299
RF-Unit Switch	129	Mad Catz v2	649
RGB Kabel	99	Saitek RX 150	399
X-Tender	49		

Begagnat

Tjäna pengar på dina gamla spel eller fynda begagnade spel till billiga priser!

Dessa titlar är enbart ett urval av de över 4.000 begagnade produkter som du kan sälja, köpa & byta. Priserna i listan är vad du betalar för spelet. För kompletta villkor om hur mycket vi betalar dig för dina gamla spel samt hur du går tillväga, besök www.gameplay.se eller ring 054 - 222 000

PS One						*PlayStation 2*			
007 Racing	350	Rushdown	150	Billiard Masters	450	FIFA 2001	425
Player Manager	150	Sim City 2000	295	Commandos 2	450	Football Strip	450
Quake 2	150	Snow Racer 98	95	Dark Cloud	450	Superstar soccer	450
Directors Cut	225	Soulblade	75	Dead or Alive 2	450	Jungle Book	450
Survivor	150	South Park	195	Disney's Dinosaur	450	Kessen	450
Riven Myst 2	295	South Park Rally	150	ESPN NBA 2 Night	450	Madden 2001	425
Ronaldo V-Football	95	Soviet Strike	95	ESPN NHL	450	Moto GP	450
Ronin Blade	195	Space Jam	95	Eternal Ring	450	NBA Live 2001	450
Rosco McQueen	95	Spawn	125	Ever Grace	450	NHL 2001	450
R-Types	95	Spec Ops	150	F1 Championship	425	Oni	450

Förhandsboka produkter som inte har släppts för att försäkra dig om leverans på releasedagen!

Nyhetskatalog våren

24 sidor packade med nyheter och erbjudanden. Beställ den gratis på www.gameplay.se

Så här beställer du:

Personlig ordermottagning vardagar mellan 10-18 på tel: 054-222 000

Övrig tid:

Fax: 054-222 022

Internet: www.gameplay.se

Sveriges största webshop för TV & Dataspel

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Köpinformation
Frakt tillkommer med mellan 68 till 99 kr per sändning. Detta beroende på leveranssätt. Samtliga spel i denna annons är nya och har 2 års garanti. Samtliga priser är inkl.moms. Vi förbehåller rätten för ev prisjusteringar samt feltryck. Outlösta paket debiteras beställaren med 200 kr. Ett paket ligger på posten max 14 dagar innan det skickas i retur. Vi reserverar oss för slutförsäljning, felaktigt uppgifter och allt annat som ligger utanför bolagets kontroll.

Pokémon™

Gotta catch 'em all!™

Förhandsboka i butik

6 april

Mest sålda RPG-spelet genom tiderna!
Är du redo att anta utmaningen?

SILVER VERSION

GOLD VERSION

supported by club Nintendo

Nintendo

Distribueras av Bergsala AB, tel 0300-509 00

© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996-2001 Nintendo.